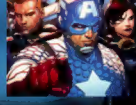
PARKOUR
SPIDER-MAN S'Y MET !

CULTISSIME
MIRACLEMAN

PREVIEW
SUPERIOR CARNAGE



EN CADEAU
UN COMIC-BOOK OFFERT

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO
WARREN ELLIS
DAVID BALDEÓN
STÉPHANE CRÉTY
JOCK

GARDIENS DE LA GALAXIE
VENGEURS MALGRÉ EUX ?

FABLES/ ONCE UPON A TIME
LE CONTE EST BON

TOP SHELF
PETIT LABEL, GRANDES IDÉES !

75 YEARS OF BATMAN

BATMAN

JUSTICIER ÉTERNEL ?

M 07155 - 89 - F: 6,90 € - RD

Belgique : 7,90 €

WWW.COMICBOX.COM

BATMAN ANNIVERSARY 75

TIRAGES INÉDITS ET LIMITÉS

BATMAN
ANNÉE 1

BATMAN
THE DARK KNIGHT RETURNS

BATMAN
AMÈRE VICTOIRE

BATMAN
SILENCE

BATMAN
LA COUR DES HIBOUX

NOUVELLES SÉRIES

BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 1 - DISPONIBLE

BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 2

BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 3

BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 4

BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 5

BATMAN
NO MAN'S LAND
TOME 6

BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 1 - DISPONIBLE

BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 2

BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 3

BATMAN
GOTHAM CENTRAL
TOME 4

URBAN COMICS

DC COMICS™

WWW.URBAN-COMICS.COM

9 782809 445206

MASTHEAD

ÉDITORIAL

Rédacteur en chef:
Xavier Fournier
xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint:
Lise Benkemoun
lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs:
Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Christopher Maloine, Marilys Vallet, Frédéric Mayer.
Secrétariat de rédaction:
Emmanuelle Pavan

Our Man@Panini:
Matteo Losso

Spirit of the PAO :
Izod, Pyro
Couverture: David Finch

Publicité:
Denis Velardocchio/Vellacom
Tél.: 06 12 06 68 74.

Remerciements: Dominique Maisons, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Sophie Cony, Jean-Michel Ferragatti, Jezabel Akriche, Laurent Nucera, François Hercouët.

PUBLISHER

PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél.: 04 92 12 57 57 / Fax: 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication: Alain Guerrini
Directeur délégué: Sébastien Dallain
Comité de direction: Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen: Marco Lupoi
Rédacteur en chef Panini comics: Walter de Marchi
Responsable marketing opérationnel: Magalie Brutin
Contrôleur de gestion: Jérôme Tassel

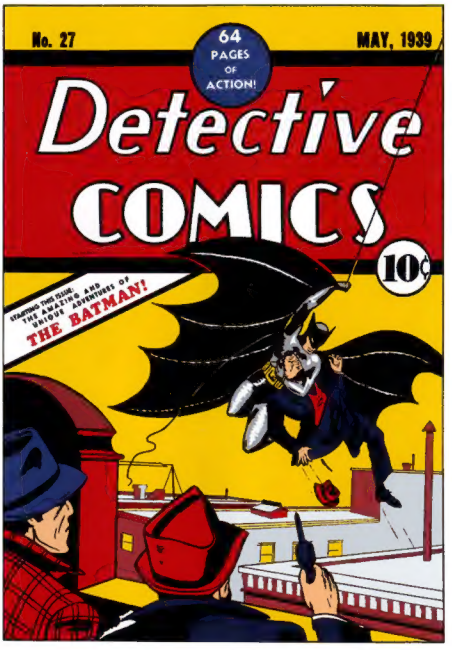
Abonnements: PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail: paninifrance@dinexis.com - Tél.: 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros): 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros): 50 euros.
Impression: Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie).
Reassort: OPTIMIS CONSEIL
Tél.: 09 75 43 30 09
Email: contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire: 0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351
Dépôt légal à parution.
Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE: ™ & © 2014 DC COMICS. CRÉDITS INTÉRIEURS: tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

MIXTE
Papier issu de sources responsables
FSC® C015529

ÉDITO

COMME UN GLAÇON DANS LA FRITEUSE

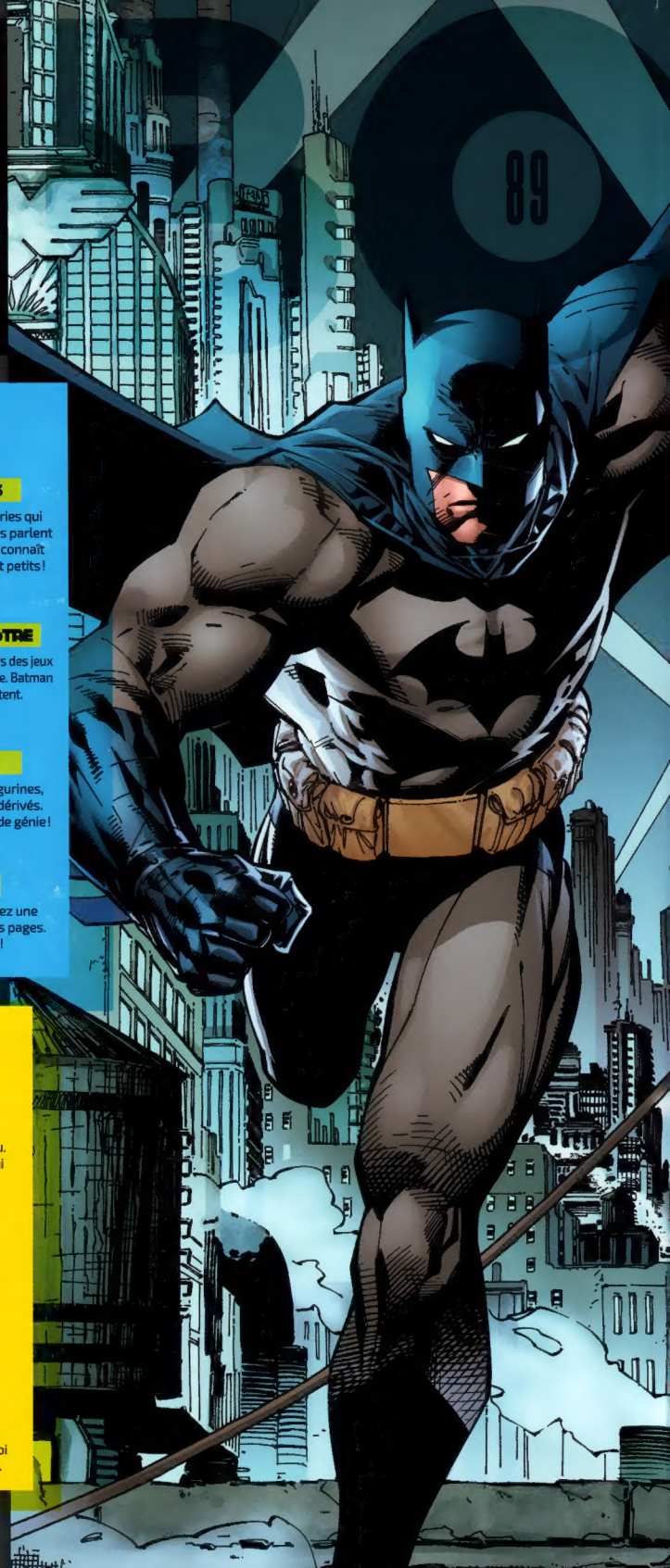


Imaginez que vous travailliez dans un commerce et que le patron vous explique que vous n'aurez pas de salaire fixe, que votre rémunération sera indexée sur le nombre de clients. Imaginez que quelque temps plus tard le patron vienne vous expliquer que chauffer et éclairer la boutique coûte de plus en plus cher et qu'on va ponctionner sur votre paye. Ah ! Et puis désormais, les charges et votre prévoyance, ce sera à vous de les régler. Ben si. C'est comme ça. C'est la crise pour tout le monde. Il y a peu d'emplois protégés ou exempté de sacrifices. Mais le métier d'auteur de BD (et en particulier de dessinateur de BD) ressemble de plus en plus à un iceberg qui s'approcherait de l'équateur. Les maisons d'éditions de BD sont pleines de gens (secrétaires, commerciaux…) dont le salaire mensuel n'est pas indexé sur le résultat. D'ailleurs, ils ne l'admettraient pas. Mais la base même de cette industrie, l'auteur, vit avec un pouvoir d'achat de plus en plus précaire, à mesure qu'on le bascule progressivement sur la perception de royalties… que beaucoup de maisons auront du mal à lâcher.
Ne cherchez pas plus loin le fait qu'aux USA Image Comics soit en train de faire une razzia sur les superstars. Les chiffres de DC Comics marquent le pas tandis qu'Image passe la barre des 10 % du marché ? C'est normal. C'est simple. C'est logique : DC a dynamité Vertigo en revoyant à la baisse les contrats, en les rendant moins intéressants pour les auteurs. Du coup, ceux qui auraient signé chez Vertigo il y a cinq ans arrivent en masse chez Image. Si on visualisait l'état du marché actuel avec un Vertigo fort (ou si Marvel avait su répondre au problème), Image serait sans doute en dessous des 10 %. L'erreur des uns fait le bonheur des autres. Encore que chez Image les tuyaux commencent à être pleins et qu'il devient difficile d'y entrer. Et ce n'est pas possible dans tous les pays. En France par exemple, il n'y a pas d'éditeur coopératif identique à Image (il y a des "coopératifs" mais à une autre échelle). Et le dessinateur de BD voit souvent son quotidien s'appauvrir, entre les éditeurs qui annulent des projets de façon abrupte et ceux qui payent à la vente mais, qui par précaution, sous-diffusent les albums. Allez voir sur les réseaux sociaux et vous verrez que de plus en plus d'artistes de BD se demandent pourquoi ils font ce métier et surtout combien de temps ils vont pouvoir encore le faire. Ils n'ont pas droit à un régime semblable aux intermittents du spectacle et dépendent des décisions commerciales d'un client principal, l'éditeur. Je vous dirais bien que le dessinateur de BD est semblable à l'agriculteur qui est à la merci des caprices des grossistes, mais même si le secteur de l'agriculture est en crise, il obtient des aides nationales ou internationales. Vous et moi sommes de grands consommateurs de BD. On peut se voiler la face, faire semblant de ne pas comprendre pourquoi les artistes font payer de plus en plus cher les dédicaces. Mais il serait plus que temps de dire à ces artistes qu'on les aime, que l'on n'imagine pas vivre sans la lecture de leur travail. Et d'interpeller aussi les politiques en leur demandant ce qu'ils fichent à leur sujet…

"Il serait plus que temps de dire à ces artistes qu'on les aime."

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

IN



TENDANCES

06
75 ANS DE BATMAN
3/4 de siècle que Batman veille ! Et il ne fait pas son âge. Entre des racines solides et un présent bien actif, le justicier de Gotham tient le rythme !

08
VERSION SNYDER
Aujourd'hui le mythe de Batman est conjugué par Scott Snyder, un auteur qui, en quelques années, a su s'imposer...

12
PARKOUR À SUIVRE
Son nom est Peter Parkour ! Son agilité pourrait presque venir d'une araignée radioactive. Sauf que lui, il existe !

14
MAGNÉTO
Un grand monsieur des comics : le scénariste Warren Ellis passe en revue ses séries nouvelles (***Moon Knight***, ***Trees***...) mais aussi son actu littéraire.

20
LES LÉGENDAIRES
C'est une déferlante. Des séries qui surgissent de partout car elles parlent à tout le monde. Normal, on connaît leur histoire depuis qu'on est petits !

26
ARKHAMEMENT VÔTRE
La licence ***Arkham***, dans l'univers des jeux vidéo, c'est devenu une référence. Batman et ses ennemis s'y réinventent.

32
CULT CORNER
Le best of des statuettes, figurines, gadgets et autres produits dérivés. Et l'interview d'un sculpteur de génie !

34
MAIL BOX
Si vous avez écrit... Vous avez une chance d'être publié dans ces pages. Et sinon, à vos stylos !

DÉCRYPTAGES

68
IMAGINARIUM
Jae Lee a un style graphique très reconnaissable. Mais comment fait-il ?

72
AU TOP
Top Shelf est un petit éditeur (mais costaud) qui ne compte pas qu'Alan Moore parmi ses auteurs. Petit état des lieux.

74
SMART GUIDE
Dans les comics, il y a les super-héros, oui, mais il y a aussi les autres. Ce guide passe en revue les cultures comics.

82
WHO' SWHO
Son nom mériterait d'être plus connu. Norem a, pendant des années, fourni les comics en barbares et en sex-bombs.

84
LOST
Le Black Fox, ça ne vous dit rien ? Pourtant, il devrait vous rappeler quelqu'un... Mais qui ?

98
DR PSYCHO
Les lunettes servent à quoi dans les comics ? À beaucoup de choses, mais rarement à ce pourquoi elles sont principalement conçues.

COMICS UNLIMITED

36
MAGNÉTO
En quelques épisodes le dessinateur Jock a donné un ton durable pour Green Arrow. Mais l'artiste de ***Savage Wolverine*** ou ***Losers*** est loin de se limiter à ça.

40
EN GARDE
La carrière des Gardiens de la Galaxie a pris un coup d'accélération. Pourtant l'équipe ne sentait pas la réussite à ses débuts. Retour sur un itinéraire complexe.

46
MAGNÉTO
David Baldeón dessine ***Nova*** ces temps-ci et semble particulièrement à l'aise dans des séries ayant de jeunes héros.

50
FRÈRES DE FER
Ou comment Kieron Gillen a bien réveillé la série ***Iron Man***, avec une mission qui, pourtant semblait perdue d'avance.

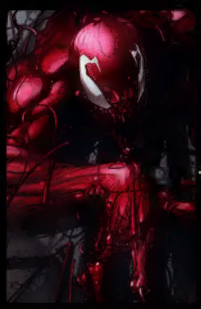
52
MIRACLE
Miracleman est de retour ! Qui ? MIRACLEMAN ! Un héros qui a réellement défini une partie de l'histoire des comics. Il faut dire que vu les auteurs impliqués...

58
MAGNÉTO
De Star Wars à Hero Corp en passant par Masqué... Stéphane Créty fait partie de ces dessinateurs qui travaillent pour les deux rives de l'Atlantique.

62
HÉRITIER
Surprise : Les aventures du fils du professeur X sont devenues un espace de liberté où Simon Spurrier se permet plein de choses délirantes. Décodage.

64
TERRE X 2
Sur les cendres de la Justice Society, DC a construit une gamme et même tout un monde. Mais les revirements ont totalement modifié la mission de Terre 2.

FUTUR PROCHE



86
QUICKIES
Des bagarres à tout va. Marvel enchaîne déjà avec le crossover suivant, ***Multivers*** arrive enfin et, pendant ce temps, Alan Moore lance une alternative. Les transferts, les relances, les retours... toute l'actu des comics.

90
PREVIEW
Carnage passe à la vitesse "Superior" ! Mais n'était-il pas enfermé en prison ? Où est donc le symbiote de Cletus Cassidy ?

BATMAN DAY

VÉRITABLE PUIT DE GRAVITÉ DANS L'UNIVERS DES COMICS (MAIS AUSSI DES JEUX VIDÉO ET DES FILMS), BATMAN PASSE LE CAP DES 75 ANS. ET DC COMICS FÊTE LA CHOSE EN FANFARE AVEC L'INSTAURATION D'UN BATMAN DAY (LE 23 JUILLET PROCHAIN). UNE CÉLÉBRATION SANS PRÉCÉDENT, SANS ÉQUIVALENT, QUI NOUS RAMÈNE À CE QUE REPRÉSENTE LE MASQUE DE BRUCE WAYNE.

1940

2014

Batman, ce n'est pas pareil. Retournez la question comme vous le voulez mais il y a quelque chose qui fait que le justicier de Gotham est à part dans la mythologie des super-héros. Pourtant, ce n'est pas le premier. Même si on se "limite" à 1938 comme ligne de départ de ces surhommes masqués, Superman était passé avant. Pire ! En admettant que vous vous limitiez à DC Comics, Batman n'est même pas le deuxième super-héros. Il s'est fait griller la politesse par le Crimson Avenger (apparu quelques mois avant lui dans les pages de *Detective Comics*, mais qui n'a clairement pas connu la même carrière). Et pourtant regardez bien. Nous voici en 2014, à fêter les 75 ans de l'homme chauve-souris. DC Comics a même instauré une bat-journée spéciale, prévu de sortir un fascicule spécifique. L'événement s'accompagne de quelques courts-métrages animés. En France, Urban Comics a profité de l'occasion pour ressortir des éditions noir et blanc des plus grandes sagas du personnage. Vous ne remarquez rien ? Vous êtes sûr ? Vous vous souvenez d'un Super-jour l'an dernier ? De BD spéciales qui auraient été publiées des deux côtés de l'Atlantique ? D'une quelconque ferveur médiatique célébrant les trois quarts de siècle du dernier fils de Krypton ? Non ? Normal. Batman, ce n'est vraiment pas pareil. Si vous cherchez une autre preuve, intéressez-vous au nom de son éditeur qui, au fil des ans, a finalement adopté l'appellation DC Comics (le "DC" venant de *Detective Comics*, le berceau du Batman). Pas de "AC" en mémoire d'*Action Comics #1*, alors que pourtant l'apparition de Superman a tout changé. Que l'alter ego de Clark Kent se soit à une époque bien mieux vendu que son collègue, c'est un fait. Que Batman ait versé dans des histoires ridicules où il s'agissait de combattre des extraterrestres voleurs de banque ? C'est un fait aussi. Oui mais voilà : Batman résiste tout simplement mieux à l'épreuve du temps. D'abord il est tacitement

plus facile à accepter, en partie plus réaliste. Bien sûr cela suppose que vous acceptiez l'idée qu'un riche rentier dépense un budget égal au PIB d'un petit pays pour financer, du fond de sa cave, un ensemble d'équipements et de véhicules

HAPPY BAT-DAY 75

capable de faire pâlir n'importe quel constructeur automobile ou même la NASA. Mais à comparer avec un bébé kryptonien livré par fusée, une morsure d'araignée ou une bombe gamma, Batman reste plus abordable qu'une bonne partie de ses collègues. Il y a aussi une question culturelle qui joue. Batman n'est pas QUE Batman. C'est aussi un environnement typé, Gotham, que les lecteurs, gamers et spectateurs ont appris à connaître. Là aussi on peut faire la comparaison avec Metropolis, la ville d'attache de Superman. Metropolis, à part peut-être des épisodes qui se comptent sur les doigts de la main en 8 décennies, c'est une cité où il n'y a pas le moindre papier gras sur les trottoirs, pas vraiment de problème d'emploi et on laisse souvent de côté le concept de misère. Dans le monde de Superman, le système marche et le surhomme nous débarrasse de toutes les menaces qui dépassent la société. Superman c'est l'espoir. Seulement voilà, l'espoir en continu, ça finit par ressembler à de la naïveté. À l'inverse, Gotham City est beaucoup plus noir. Même avec la présence de Batman le crime y galope. Le plus souvent les criminels ne finissent pas en prison mais bien dans un asile. C'est quand même une différence de taille. Batman combat la plupart du temps des fous furieux, dans une ville crépusculaire où la police est incapable de faire face. Pourtant il ne tombe pas dans l'excès inverse. Si on ne rigole pas tous les jours à Gotham, il reste de la place aussi pour des moments plus légers. À commencer par l'introduction rapide du jeune Robin dans la série, qui en transforme le périmètre. Superman et Batman, c'est comme le jour et la nuit, c'est vrai. Mais une nuit qui serait capable de se remettre en question, où Batman serait très régulièrement obligé de se regarder dans le miroir, de tenir compte de ses satellites que sont les différentes versions de Robin (et par extension d'Alfred, de Batgirl…). Superman a ses alliés aussi mais, en dehors de Chris Kent (fils adoptif passé comme une étoile filante dans le mythe), il n'a pas élevé de jeune garçon sous son toit de manière durable. Batman, sous ses airs moroses, est réellement à la tête d'une famille. En certaines époques, Batman s'est montré capable d'être aussi naïf que Superman (les épisodes baroques des années 1950, la série TV des sixties ou encore, plus récemment, l'arrivée d'une Bat-vache dans son QG) mais qu'il a aussi à sa disposition tout un éventail d'émotions liées au doute, au désespoir ou encore à la détermination, une architecture mentale riche et complexe dont Bill Finger, Grant Morrison, Doug Moench, Mike W. Barr, Alan Moore, Frank Miller, Scott Snyder, Peter Tomasi, Denny O'Neil, Chris Nolan, Kevin Smith et bien d'autres ont pu tirer mille facettes. Batman, c'est un origami. C'est sans doute ce qui fait qu'on puisse sortir autant de séries simultanées aussi facilement, parfois avec des angles qui ne sont pas du tout les mêmes. C'est ce qui fait, aussi, qu'il a traversé beaucoup plus facilement les différents reboots de DC Comics, Batman reste Batman même si vous lui réinventez régulièrement des origines mises à jour (de toute façon en 1939 les origines de Batman ne faisaient même pas partie du personnage, elles n'ont été rajoutées que quelques mois plus tard). Superman est beaucoup plus impacté quand on le change. Et il n'y a qu'à voir les discussions occasionnées par la disparition du célèbre slip rouge, en 2011. Deux décennies plus tôt Batman avait cessé de porter son slip par-dessus son collant sans que cela choque autant les gens. Parce qu'il reste Batman. C'est un personnage qu'on n'est pas obligé de lire de façon linéaire, par opposition (par exemple) à un Spider-Man qui est beaucoup plus feuilletonesque. Sauf exception ou petite minisérie planquée dans un coin, on suit la vie de Peter Parker à partir d'un point A vers un point B. Si le Bouffon Vert revient, il faut qu'on sache d'où il revient, comment il est revenu. L'univers de Batman on le prend beaucoup plus facilement en route. On peut lire dans le désordre de grandes sagas comme "Killing Joke" ou le run de Steve Englehart et Marshall Rogers sur le Joker et ses "poissons souriants" sans (trop) se perdre dans les méandres des intrigues. C'est parce que Batman, c'est un principe, une idée, un concept, là où les autres restent des personnages. C'est sans doute pour ça que DC a beaucoup moins de répugnance à fêter le 75e anniversaire de ce justicier, par rapport à d'autres super-héros : par définition un principe ça ne vieillit pas, ça dure…

"Batman résiste tout simplement mieux à l'épreuve du temps."

Xavier Fournier

SCOTT SNYDER
SOUS LA CAGOULE DE BATMAN

AUJOURD'HUI, SCOTT SNYDER EST ASSURÉMENT L'AMIRAL DES MULTIPLES AUTEURS DE BATMAN CHEZ DC. SA SÉRIE DOMINE LE MARCHÉ, DONNE LE TON AUX AUTRES ET A MÊME POUSSÉ DC COMICS À LANCER UNE EXTENSION HEBDOMADAIRE, *BATMAN ETERNAL*. SNYDER ÉCRIT LUI-MÊME OU SUPERVISE AU MOINS CINQ BAT-ÉPISODES PAR MOIS (SANS COMPTER LES NUMÉROS SPÉCIAUX). UNE PRÉSENCE MASSIVE QUI LUI PERMET DE FAÇONNER LE NOUVEAU VISAGE DE BATMAN.

En 2011, DC Comics a fait un choix stratégique : décider de qui, parmi les quatre scénaristes déjà en place, serait à la tête de la série *Batman*, le navire amiral de sa licence, après le départ de Tony Daniel. À bien des égards la décision était logique. Grant Morrison, lancé dans la résolution de *Batman Incorporated*, avait annoncé son départ de la bat-licence à brève échéance. David Finch s'en voyait pour tenir ses délais sur *Batman The Dark Knight*. Le choix ne pouvait guère s'orienter que vers l'excellent Peter Tomasi (*Batman and Robin*) ou Scott Snyder (pas moins bon, mais en position d'outsider). Ce dernier (qui avait à son actif la série *American Vampire*) écrivait depuis une dizaine de mois des épisodes de *Detective Comics* salués par la critique mais qui ne faisaient pas de vagues au niveau des ventes. En août 2011, le dernier numéro de *Detective* se vendait à moins de 40 000 exemplaires, loin derrière les autres titres. Il ne s'agit pas de dire que Snyder a volé sa place. Il était simplement sur la série la moins en vue. La logique a pourtant fait le reste, car Tomasi est un suiveur, qui a souvent fait des merveilles en s'inscrivant dans le sillage d'un autre auteur (Geoff Johns sur *Green Lantern*, Morrison sur *Batman*) mais n'a jamais semblé intéressé par le premier plan [1]. S'il s'agissait d'incarner un nouveau visage de Batman, Snyder était le plus récemment arrivé dans la bande. C'est-à-dire à la fois celui qui avait l'œil le plus neuf mais aussi la capacité à signer pour le long terme. Avec *Batman #1*, Snyder est passé du fond de la Bat-salle au rang de premier élève de la classe, épaulé par un événement de choix : l'arrivée du dessinateur Greg Capullo, resté des années en dehors des super-héros traditionnels. En 2012, lors d'une charge contre DC Comics, Rob Liefeld s'emporte contre Snyder, qui défend la firme, et explique que n'importe qui chargé de l'écriture de Batman est assuré de réussir. Ce à quoi Snyder répondit *"Batman ne se vend pas comme cela parce que c'est Batman mais bien grâce à Greg Capullo et moi."* La phrase peut paraître immodeste mais les deux parties avaient au moins en partie raison. Hériter d'un *Batman #1* était un joli coup d'accélérateur (auparavant Snyder n'écrivait pas moins les aventures du héros, mais avec moins de lecteurs). Là où Snyder a raison cependant c'est pour la suite. Faire un hit avec Batman #1 c'est une chose. Fidéliser les lecteurs et les faire revenir mois après mois, installer Batman comme la série régulière en haut des ventes ces dernières années, devançant parfois les autres titres de 25 000 exemplaires, c'est un autre exploit, sur la durée, que Snyder et Capullo ont réussi.

LE LINGE SALE EN FAMILLE

En France, ce clivage dans la Bat-carrière de Snyder a été un peu moins marqué puisque ses épisodes de *Detective Comics* ont été publiés chez Urban en même temps que le début de son Batman. La chose est d'autant plus facile que Snyder ne s'est pas renié, n'a pas conquis les lecteurs en tournant le dos à ce qu'il avait fait sur *Detective Comics*. Le fil rouge du style Snyder, c'est un focus sur les secrets de famille, sur le mouton noir que l'on cache ou que l'on préfère ne pas voir jusqu'à ce que les choses explosent. Grant Morrison aussi a beaucoup écrit sur la famille de Batman, mais avec une approche beaucoup plus filiale. Dans l'arc *Black Mirror* (en VF "Sombre Reflet"), Snyder appuyait déjà sur ce point en introduisant un fils adulte du commissaire Gordon, qui s'avère être un tueur psychopathe. Dans la même suite d'épisodes, Batman rencontre la fille de l'homme qui a tué ses parents. Le Batman nouvelle formule, post-2011, va être construit sur les mêmes recettes. D'emblée, la saga de *La Cour des Hiboux* se construit sur des secrets enfouis. Batman, ce limier parfait, n'avait jamais remarqué que sa ville était depuis des décennies (avant sa naissance même) le terrain de jeu d'une société secrète de riches parvenus. Et pourtant la famille Wayne savait. Bruce Wayne le découvre. Rapidement Snyder souligne le trait en révélant qu'un précédent Ergot (les Ergots étant les tueurs employés par la Cour des Hiboux) n'est autre que le grand-père de Dick Grayson (Nightwing, le premier Robin). À ce stade-là, la conclusion de la saga suivante, la Nuit des Hiboux, enfonce le clou. L'homme qui est derrière la conspiration se révèle être le frère aîné de Bruce Wayne, élevé dans un asile. Ou peut-être pas. Thomas Wayne Jr. n'est sans doute qu'un malade qui pense être le frère de Batman. Là, Snyder réutilise certains éléments remontant aux années 1970 et réutilisés peu de temps avant. Thomas Wayne Jr. avait inspiré à Grant Morrison sa démoniaque version de Simon Hurt. Il y a aussi des rapprochements à faire avec le Hush ("Silence") de Jeph Loeb. Mais l'important reste cette utilisation systématique d'un passé familial ignoré que découvrent tour à tour les protagonistes. Snyder n'a guère épargné

"Batman ne se vend pas comme cela parce que c'est Batman mais bien grâce à Greg Capullo et moi."

qu'un personnage : Robin (Damian Wayne), parce que sa famille est bien connue et exploitée dans d'autres séries. Même Alfred Pennyworth y a droit, dans des "back-up" coécrite avec James Tynion. On découvre que le père d'Alfred, domestique des Wayne, a joué un rôle passif dans la cascade d'événements liée à la chute des Wayne et qu'il connaissait beaucoup de secrets… qu'il n'arrive pas à transmettre à son fils.

SÛR ET CERTAIN ?

L'autre caractéristique du Batman de Snyder est un glissement que l'on pourrait qualifier de sémantique. Batman a toujours été un homme de conviction. Au fil du temps il s'est même imposé comme "celui qui sait", le "Uber-Batman" tel que les fans l'ont surnommé à partir des années 1990 (en particulier après le lancement de *JLA* de Grant Morrison). Batman sait tout, à toujours deux ou trois coups d'avance. Snyder, lui, fait glisser le curseur, fusionne la conviction et la connaissance pour y faire apparaître une faille. À défaut de savoir, son Batman est un personnage qui pense savoir. La nuance est là. Il n'est pas infaillible : d'emblée, dans son fief, sous son nez, les Hiboux ont été capables d'opérer pendant des années sans qu'il s'aperçoive de leur existence. Plus encore, on en a la preuve à la fin de la Nuit des Hiboux (*Batman vol.2 #11*), quand la question de l'existence d'un frère est balayée en quelques cases : Dick Grayson insiste, demande à Bruce s'il ne pense pas, quand même, que les dires du frère supposé sont exacts. Batman balaye la question, le doute, en une case. Non il ne pense pas que les Hiboux aient pu manipuler les archives. Et tant pis si ces mêmes Hiboux l'ont mené en bateau pendant des décennies, ont visiblement le moyen de passer sous son radar, autrement dit très exactement la possibilité de faire ce dont il ne les croit pas capable. Snyder ménage ainsi la chèvre et le chou, introduit un frère qui n'en est pas vraiment un (ce qui donne d'ailleurs à la saga une conclusion en demi-teinte, l'image d'un retour à l'état précédent). Mais quand le lecteur regarde bien, le démenti ne tient qu'à cela : Bruce Wayne ne pense pas que l'on puisse le tromper. Point final. Libre à chacun de penser le contraire. D'autant que ce trait de caractère va se renforcer d'épisode en épisode. À la conclusion d'une autre saga, *Deuil de la Famille*, on apprend qu'un jour Batman a trouvé une carte du Joker dans la Batcave et l'idée que, peut-être le Joker saurait qui est Batman. Et si le Joker sait, d'une manière ou d'une autre, pour Wayne, alors par extension, ses amis aussi sont en danger. Et même des événements comme ceux de *The Killing Joke* peuvent se voir sous un jour nouveau. Le Joker aurait attaqué Barbara de manière arbitraire ou parce qu'il savait, suite aux "certitudes" de Bruce? Batman ne le pense pas mais ses proches sont loin d'en être aussi certains. Bruce ne confie qu'à Alfred un autre événement : inquiet que le criminel puisse avoir percé le secret de son identité et pour en avoir le cœur net, Bruce se confronte à lui démasqué… Pour finalement noter le manque de réaction du Joker et décider qu'il fait un blocage, que seul Batman l'intéresse. Mais, là aussi, même si ce n'est pas présenté comme cela, Batman ne fait que s'accrocher à sa propre opinion. Et si le Joker (qui est par ailleurs indéchiffrable) était amorphe… parce qu'il savait déjà ? *Deuil de la Famille* s'achève d'ailleurs sur une grosse colère de la plupart des alliés de Batman, furieux que Wayne ait pu ne jamais leur parler de ce risque. Et même en admettant que Thomas

EN HAUT : dans les derniers mois de l'ancien DC Comics, Scott Snyder était le junior dans le cheptel des bat-scénaristes. Ses *Detective Comics* recevaient des louanges mais restaient méconnus du plus grand nombre. La base de son travail y était pourtant déjà présente.

CI-DESSUS : un risque insensé. Pour établir de manière certaine si le Joker connaît l'identité secrète de Batman, Bruce Wayne lui dit la vérité en face. Le justicier en ressort avec l'impression que le Joker fait un blocage à ce sujet. Mais comme le propre du Joker, c'est d'être le criminel que Batman n'arrive pas totalement à cerner, la boucle est bouclée…

CI-CONTRE : le poster promotionnel de *Batman Eternal*, série hebdomadaire dans laquelle Snyder, associé à quelques autres scénaristes, reformule le périmètre de Batman en impactant des plus proches alliés et en introduisant d'autres.

EN BAS : la famille, toujours la famille. Même Jarvis, le père d'Alfred, se retrouve à son corps défendant impliqué dans de sombres secrets.

Wayne soit, au sens propre, un faux frère, que le Joker ait réellement un blocage qui l'empêche de s'intéresser à l'identité de Bruce. Bref, que Batman ait raison sur toute la ligne, Snyder introduit une large place pour le doute. C'est-à-dire que son entourage ne le regarde plus avec la même confiance.

PLUS C'EST LONG...

L'écriture de Snyder se distingue aussi par la dilatation du rythme. Le scénariste ne s'épanouit que sur des arcs longs. Il lui faut au bas mot une demi-douzaine d'épisodes (éventuellement plus) pour raconter une histoire. C'est aussi le cas sur *Swamp Thing* où l'élan initial s'est perdu après que l'on se soit égaré pendant des mois dans un futur alternatif. À sa décharge, sur Batman, le succès initial de *La Cour des Hiboux* a fait que DC a ouvert les manettes, fait du deuxième acte, *La Nuit des Hiboux*, quelque chose débordant largement sur les autres séries de l'éditeur, d'où une multiplication des chapitres et de cet effet de longueur. Près d'un an à combattre les Hiboux, un semestre à repousser le Joker, quelques épisodes concédés à la disparition de Damian (survenue dans la série de Morrison), un combat contre Clayface et enfin un long couloir de flashbacks correspondant à une réinvention de l'origine de Batman (*Zero Year*, qui s'étale sur plus d'un an). En trois ans, on a la sensation que Snyder ne nous a raconté que quatre récits dilatés. Quand on y regarde bien le Batman de Snyder a finalement beaucoup de choses en commun avec le *Daredevil* de Brian Michael Bendis : des arcs au démarrage ambitieux, qui traînent régulièrement avant d'évacuer la conclusion, qui semble secondaire par rapport à l'envie générée lors des premiers chapitres. Et là, clairement, les choses durent et jouent même un poil contre les apports de l'auteur. Si bien que finalement le Joker, après avoir promis de faire pire que la fois d'avant, s'en va en promettant de faire pire la fois d'après mais sans véritablement avoir frappé Batman au cœur, comme il promettait de le faire. Thomas Wayne Jr., après s'être imposé comme un ennemi neuf et imprévisible, est battu en deux coups et disparaît sans laisser de trace apparente. Et c'est là que le rythme joue contre Snyder : comme il lui faut un à deux ans pour raconter les trois histoires suivantes, le temps de revenir à des éléments comme Thomas paraît forcément très long et donne l'impression d'un oubli total. Idem, peut-être, pour la progression d'Harper Row, une jeune femme rencontrée par le héros. Encore que pour le coup le temps écoulé lui permet de s'installer de façon naturelle dans la périphérie de Batman et de ne pas arriver comme un cheveu sur la soupe au moment de lui donner un rôle plus important. Mais globalement Snyder écrit sur la longueur, pour la longueur même. L'annonce de *Batman Eternal* (une série hebdomadaire qu'il n'est pas seul à écrire mais qu'il pilote) avait donc de quoi inquiéter. Si Snyder fait long sur un rythme mensuel, est-ce que la chose ne risquait pas d'être multipliée par quatre dans un hebdomadaire. Finalement, c'est le contraire qui se produit. *Batman Eternal* est la quintessence de l'approche de Snyder. On y retrouve les mêmes éléments, le rapport à la famille et au secret, des allusions directes à Black Mirror et sans doute, à terme, un retour vers les Hiboux et Thomas Wayne Jr. Avec une densité événements/épisodes similaire mais un rythme de parution accru, la chose passe autrement (reste à savoir quelle sera la périodicité d'Eternal en France). *Batman Eternal* est donc un incubateur bien trouvé pour les idées de Snyder qui tombe à pic au moment où la série principale regarde en arrière. À terme, Snyder devrait donc avoir écrit ou supervisé plus d'une soixantaine de comics liés à Batman rien que pour l'année en cours. Autant d'épisodes qui promettent des alliés et des ennemis nouveaux ou réinventés. Il ne fait pas de doute que cette masse de numéros devrait nous permettre de juger avec beaucoup plus de recul la tapisserie entière de Snyder.

[1] D'ailleurs il y a un vrai mystère sur la gestion de Tomasi par DC. En 2010-2011, l'homme scénarisait chaque mois *Green Lantern : Emerald Warriors*, *Batman and Robin* et co-écrivait deux épisodes de *Brightest Day*. Au reboot sa charge de travail a été limitée à *Batman and Robin* et *Green Lantern Corps*. Aujourd'hui, il n'écrit plus que *Batman and Robin*.

PETER PARKOUR
À GRANDS POUVOIRS, GRANDE FLEXIBILITÉ...

RONNIE SHALVIS N'A QUE 25 ANS MAIS DÉJÀ UNE LONGUE CARRIÈRE DERRIÈRE LUI. ADEPTE DU PARKOUR, UNE DISCIPLINE NÉE EN FRANCE QUI PRÔNE LE DÉPLACEMENT LIBRE EN MILIEU URBAIN (EN GROS, TOUTES LES DISCIPLINES OLYMPIQUES EXÉCUTÉES EN PLEINE VILLE), IL S'EST DISTINGUÉ PAR SES VIDÉOS YOU TUBE. ON L'Y VOIT, CRAPAHUTER À SALT LAKE CITY (LÀ OÙ IL HABITE) DÉGUISÉ EN MARIO, ASSASSIN'S CREED OU SPIDER-MAN. SUPER-HÉROS OU RÉEL ? NOUS AVONS VOULU SAVOIR QUI IL ÉTAIT VRAIMENT.

Vous avez fait pas mal de vidéos très populaires. Votre vidéo de Spider-Man a été vue plus de 4 millions de fois. Comment ce projet a-t-il vu le jour ?
Spider-Man est mon héros préféré depuis que je suis môme. Je savais donc que je finirais par faire une vidéo avec Spider-Man à un moment ou un autre. Il a juste fallu que les bonnes connexions et le bon moment arrivent.

D'où vient le costume que vous portez dans la vidéo ? À première vue, il n'a pas l'air très confortable...
Sony nous a prêté l'un de leurs costumes promotionnels pour faire notre film. Il est assez confortable même si le champ de vision est plutôt réduit et que les semelles des bottes sont un peu trop lisses. Ça a rendu certains mouvements impossibles à réaliser.

Vous étiez donc fan de Spider-Man, une inspiration naturelle pour le Parkour. Vos clés d'entrée dans son univers étaient les comics ? Les dessins animés ?
En fait, c'est avec les films que je suis devenu fan. Puis, par curiosité, je me suis mis à lire des comics et j'ai dévoré tout ce qu'il y avait sur Spider-Man. Je continue toujours, d'ailleurs.

Comment se prépare-t-on physiquement pour réaliser un film de Parkour comme ceux que vous faites ?
Mon entraînement Parkour est pratiquement identique à chaque fois. Je me mets en condition et je répète inlassablement les mouvements pour les exécuter à la perfection. La seule différence, quand je tourne une grosse vidéo, c'est juste que je dois m'entraîner sans trop forcer. Il serait dommage que je me blesse la veille d'un tournage.

Qui a trouvé ce surnom "Peter Parkour" ?
Aucun des membres de notre équipe en tout cas. C'est quand les médias ont commencé à s'intéresser à mon travail qu'ils m'ont appelé comme ça. Mais ça me plaît, c'est bien trouvé.

Est-ce que cette vidéo de Spider-Man va vous ouvrir des portes dans le business des films de super-héros ?
J'ai déjà reçu des propositions similaires pour des films en préparation. Je ne peux évidemment pas encore en parler. Mais beaucoup d'entre elles émanent de gens qui ont vu cette vidéo de Spider-Man.

Est-ce que vous vous blessez souvent dans vos vidéos ?
Rarement, à vrai dire. Mais quand cela m'arrive, c'est généralement à l'entraînement, quand je travaille sur de nouvelles figures avec lesquelles je ne suis pas bien familiarisé.

J'imagine que vous avez vu cette vidéo sortie l'an dernier dans laquelle Stan Lee se mettait au Parkour sur un rap parodique. Qu'en avez-vous pensé et croyez-vous qu'il y a une mode du Parkour aux USA en ce moment (il y a aussi le récent film Brick Mansions avec l'inventeur de la discipline, David Belle).
Ouais, j'adore voir le Parkour s'afficher partout dans les médias et dans les vidéos sur le net. C'est définitivement une tendance majeure en ce moment et j'adorerais le voir se développer encore plus fort. Qu'il fasse partie intégrante de la culture urbaine des générations à venir.

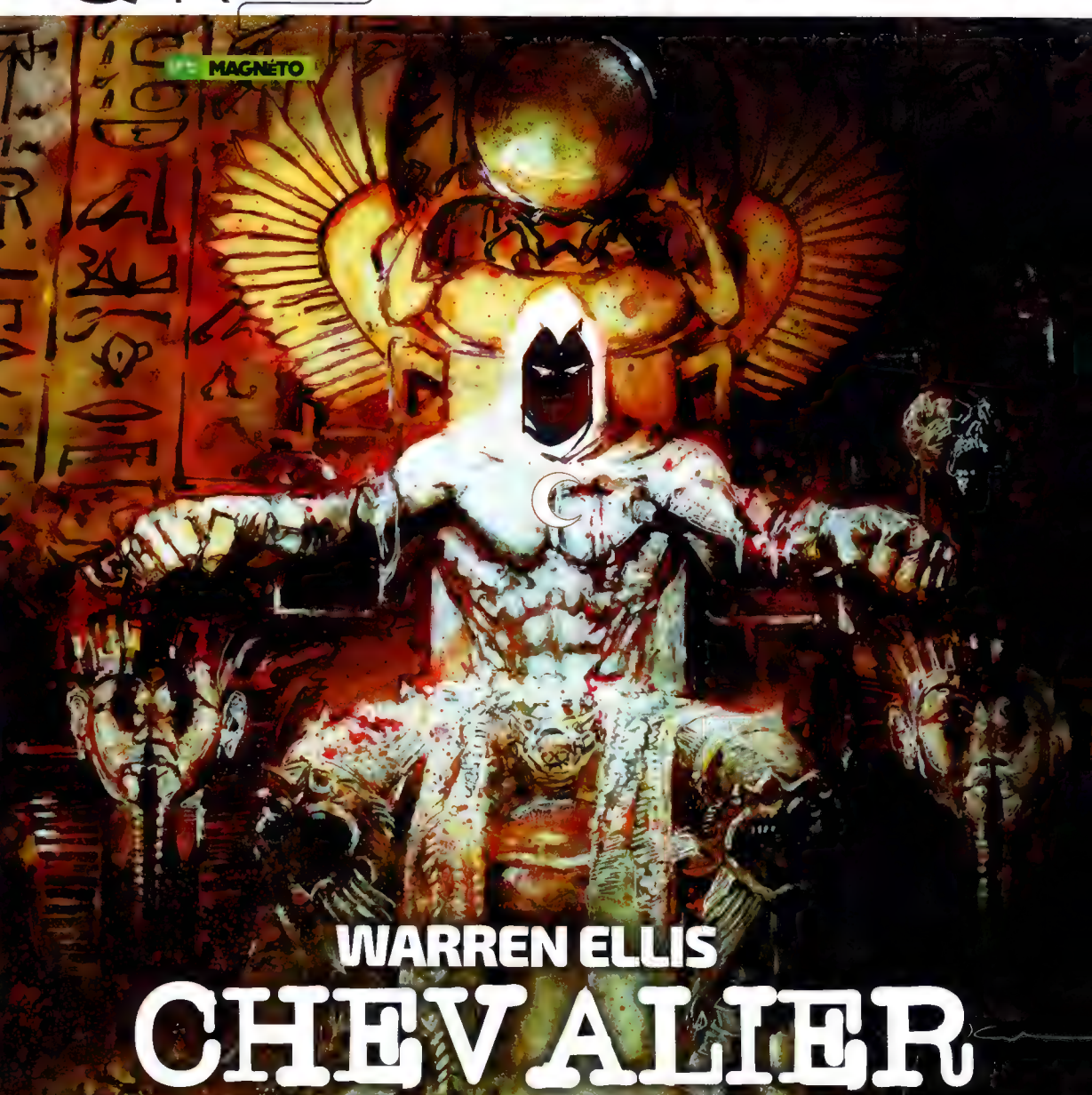
Quel est votre prochain défi Parkour ?
Il y a une vidéo très très cool que je m'apprête à faire avec un studio de cinéma mais je n'ai pas le droit de dire quoique ce soit là-dessus. J'ai aussi un ami qui fait du BMX et nous travaillons sur une vidéo Parkour vs BMX !

Plus de vidéos : *www.ronniestreetstunts.com*

PANTZ
UN UNIVERS BIEN CONSTRUIT

Frédéric Mur est un jeune artiste qui, comme beaucoup, est passé par la case fanzine avant de passer à des choses plus abouties. Cela faisait un petit moment qu'il promenait son idée d'un super-héros nommé Pantz (aux faux airs de Black Panther) sans le concrétiser. Avec Alexandre Forêt à l'écriture, il vient de sortir chez Wanga Comics un épais recueil (120 pages) qui nous conte les aventures d'un super-héros européen, mondial même, bien particulier. En quoi Pantz se distingue ? Eh bien parce que même si le trait de Frédéric est encore en pleine évolution, il montre des signes prometteurs (qui n'est pas sans évoquer un peu l'univers du dessinateur Matt Smith), tendant à quelque chose qui n'est pas forcément si figuratif, un peu dans l'esprit du graff sur certaines carres. Et surtout il y a un parti pris architectural, très documenté qui donne beaucoup de caractère à cette vision d'un Paris (ou de l'Irlande, ou des autres pays évoqués) de 2026. Si le premier chapitre est un poil laborieux (reposant sur beaucoup de monologues intérieurs), plus on avance dans l'histoire et plus c'est prenant. Trop souvent des gens se prennent à imiter ce que donnerait un Spider-Man français si on lui changeait son costume. Là, il y a une structure bien mieux pensée, à travers laquelle Pantz s'émancipe, devient une version mature. On appréciera aussi, en complément de la lecture de cet album, la consultation du blog du dessinateur (*http://fedm-blog.blogspot.fr/p/pantz-histoires-secretes.html*) avec des coulisses et des explications qui ont valeur de bonus.

Pantz T1, chez Wanga Comics



WARREN ELLIS

CHEVALIER DE LA PROSE

WARREN ELLIS N'AIME PAS TROP LES JOURNALISTES ET ENCORE MOINS QUAND ILS LUI PARLENT COMICS... MORALITÉ, CELA FAIT DIX ANS QU'ON LE POURSUIT POUR UNE INTERVIEW DIGNE DE CE NOM ! MAIS GRÂCE AUX ÉDITIONS DU MASQUE/JC LATTÈS QUI PUBLIENT SON EXCELLENT POLAR : *GUN MACHINE* ET À L'OCCASION DE SA VENUE EN FRANCE, ON A ENFIN PU DISCUTER AVEC LUI ! SUSCEPTIBLE, CERTES, MAIS TALENTUEUX ET DES PROJETS PLEIN LES CARTONS.

Vous êtes de retour chez Marvel ! C'est étonnant, non ?
Ce n'est pas un grand retour ! Disons que j'ai prévu de faire un petit truc avec eux tous les ans environ. J'aime bien les gens là-bas. Il y a deux ans j'ai fait *Secret Avengers* (6 épisodes), l'an dernier *Avengers : Endless Wartime* et *Avengers Assemble*. Cette année je fais *Moon Knight*.

Pourquoi avoir choisi ce personnage ?
Quand ils ont démarré *Moon Knight* dans les années 1980, il me semble qu'ils essayaient de créer de nouveaux super-héros intéressants. Malheureusement, je pense qu'ils étaient un peu trop en avance... S'ils les avaient lancés au moment où Alan Moore et Frank Miller sortaient leurs grandes séries chez leur concurrent, je pense que les choses auraient été différentes... Mais bon, moi j'aime bien Moon Knight. Peut-être parce qu'il est simple comme personnage, qui relève du même modèle que le Shadow... Et sincèrement au fil des années, je trouve qu'ils ont fait des choses ambitieuses et intéressantes avec ce personnage, depuis les origines avec Doug Moench, en passant par Bill Sienkiewicz ou Kevin Nowlan. Mais en même temps, j'ai beaucoup de possibilités et ça me plaisait de revisiter ce héros. Et puis il faut comprendre qu'une partie de ce que je fais pour Marvel, ressemble à ce que je faisais avec *Planetary* : "gratter" pour enlever les trucs accumulés sur une série afin de montrer ce qui était là en premier lieu et que les gens avaient aimé. Avec *Moon Knight*, c'était assez facile, en fait : l'arc rédempteur, les multiples facettes du personnage, l'intervention des dieux antiques, et la folie. Je suis arrivé avec une idée qui permette à tout cela de faire sens et en même temps d'aller de l'avant et je l'ai déroulée. En gros, il s'agit de revenir aux sources, mais avec l'éclairage de cette décennie...

Vous avez choisi le dessinateur, Declan Shalvey ?
Oui, et d'une manière générale, je choisis toujours mes dessinateurs. Je connaissais son travail et je l'ai rencontré à Galway, en Irlande, où on m'avait invité et remis une médaille, je n'ai jamais bien compris pourquoi d'ailleurs ! Mais bref quand il a confirmé qu'il était libre et Jordie Bellaire aussi, j'ai sauté sur l'occasion ! Un scénario de comic-book, c'est seulement la moitié du travail. On a discuté ensemble du look des pages, de la palette de couleurs, c'est autant leur projet que le mien. En plus, ils vont bientôt me détester avec les trucs que je leur demande de dessiner dans les prochains épisodes !

Vous ne travaillez plus pour DC ?
Non, pas pour le moment... Disons que je n'ai pas le temps...

RE RES PÈ

- 2001 : *Planetary* (DC)
- 2005 : *Ultimate Fantastic Four* (Marvel)
- 2005 : *Iron Man: Extremis* (Marvel)
- 2008 : *No Hero* (Avatar)
- 2011 : *FreakAngels* (Avatar)
- 2013 : *Avengers: Endless Wartime* (Marvel)
- 2014 : *Moon Knight* (Marvel)

Avez-vous toujours eu en tête de privilégier le creator-owned plutôt que le travail en studio ?
Oui, c'était mon intention depuis mes débuts dans les comics, mais ce n'est pas si facile...

De quoi parle Trees, votre nouvelle série Image avec Jason Howard ?
Imaginez un monde envahi par les aliens... Un vaisseau spatial géant se pose et personne ne rentre ni ne sort de là. On ne peut pas les détruire, on pense qu'ils nous observent, mais ils ne communiquent pas, ils sont juste là... Et 10 ans après, comment sera ce monde, à votre avis ? Est-ce que nous nous serons habitués à leur présence comme à celle d'un arbre ? Est-ce que la pression sur nous aura disparu ? Comment vivra-t-on avec cette menace ? Je compare ça à des arbres car même visuellement, le vaisseau a des jambes, qui sont littéralement au milieu des villes. Au début de la série, on voit Manhattan, et la moitié de l'île est sous l'eau à cause de ce pied géant. Je ne sais pas si vous le savez, mais pour éviter que l'eau n'envahisse les rues, à Manhattan, il y a des pompes géantes souterraines. Et là, tout est déséquilibré à cause de la jambe en question... Manhattan ressemble donc dangereusement à Venise... Le premier arc de la série qui courra sur les 8 premiers épisodes se passera en Chine, en Italie, en Somalie et au pôle Nord. En fait ce sont 4 histoires mêlées sur les différentes façons de vivre à travers le monde, à côté de ces géants monolithiques et mystérieux venus de l'espace...

J'imagine que vous avez choisi ces pays pour montrer que selon les différents pays et leurs cultures on ne réagit pas de la même façon à une menace ou à un changement...
Absolument ! Au pôle Nord par exemple, on parle de la réaction des gens qui vivent dans une station de recherche – leur mode de vie est donc très différent de celui qu'on adopte n'importe où ailleurs dans le monde.

Mais à la fin, on aura une vision d'ensemble sur la condition humaine, non ?
Au moins sur ces humains-là, oui !

Vous avez déjà la fin en tête ?
Celle de ces 8 épisodes, oui. Après, on verra comment ça se passe et si on ajoute d'autres arcs.

Vous n'avez pas envie de reprendre les personnages de *Nextwave*, la série que vous avez arrêtée suite au départ de votre dessinateur, Stuart Immonen ?
Non, d'ailleurs ça ne se vendait pas si bien que ça. On a fait 12 épisodes et voilà !

Dans plusieurs de vos séries, les gens, même les dieux deviennent des armes, pensez-vous que nous vivons dans un monde qui a tendance à tout transformer en instrument de combat ?
Hum... Ça dépend de ce que vous entendez par là... Aujourd'hui on entraîne des soldats, mais je ne crois pas qu'on en soit à transformer tout le monde en armes, pas encore, en tous cas...

À propos d'armement, vous venez de publier votre second roman, *Gun Machine* (éditions JC Lattès), un excellent roman policier pour lequel vous étiez invité au Festival quais du polar en France, qu'est-ce qui vous est venu en premier dans cette histoire ?
L'envie de parler de la bonne vieille Amérique, l'historique, celle que le pays a largement tendance à oublier. Puis l'envie de parler des cartes, surtout les cartes invisibles sur lesquelles on construit les villes et qu'on oublie ensuite. Par exemple les vieilles cartes de métro, mais aussi les réseaux de lignes wi-fi, les réseaux électriques, tout ce qui court en dessous de nos métropoles...

C'était une évidence pour vous de caler cette intrigue à New York et à Manhattan ?
Assez oui. Non seulement à cause de la résonance que cette ville peut avoir par rapport aux affaires criminelles, mais aussi parce que c'est un des endroits les plus documentés du pays en ce qui concerne l'Histoire des Indiens. Là où ils étaient, comment ils vivaient avant etc. Et c'était important dans mon récit.

Votre méchant est particulièrement effrayant, comment vous est-il venu ?
Tout de suite après l'histoire des cartes en fait... car j'avais besoin de quelqu'un qui voit les deux mondes, l'ancien et le moderne. Qui les superpose.

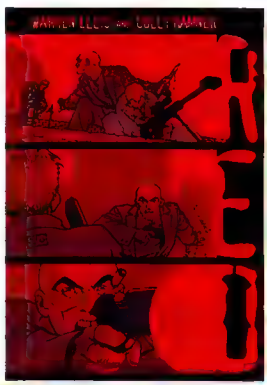
Qu'aimez-vous le plus chez votre héros, John Tallow ?
Je ne sais pas trop, il n'est pas tellement aimable en fait, au contraire ! (rires) Mais bon disons que j'aime bien son évolution à travers le bouquin. Le fait qu'il devienne celui qu'il devait être, à la fin. Peu de gens ont le courage de se débarrasser de toutes leurs idées fausses, de leurs habitudes etc. pour être vraiment eux-mêmes. Et lui le fait, ça demande du courage, je respecte ça.

Disons que comme au départ c'est un flic triste, seul et désabusé, forcément, à la fin, il ne va pas plus mal !
Oui, mais justement c'est quelque chose que je n'aimais pas chez lui, Au début, il fait partie de ces gens qui laissent leur travail les détruire. Donc oui, il était seul et triste mais d'une certaine manière, c'était ce qu'il avait choisi.

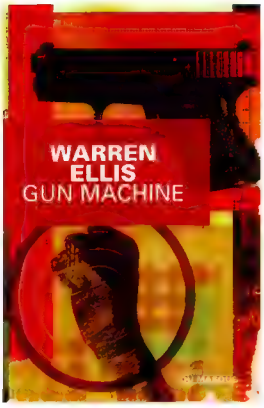
On dirait même qu'il n'est pas tellement affecté par la mort de son partenaire, sous ses yeux...
Absolument, ou alors il pense ne pas l'être... Et on verra après que ce n'était pas le cas... C'est d'ailleurs à ce moment-là qu'il touche le fond je dirais... Car c'était une des seules personnes au monde dont il pouvait prétendre que c'était son ami...

Vous avez choisi des femmes, pas vraiment sympathiques, pour être chefs de la police et supérieures de John, pourquoi ?
Tout d'abord, moi je les trouve sympathiques... (rires) C'est un boulot très dur qu'elles font et c'est encore plus dur quand on est une femme ! Elles doivent faire de grandes concessions... Elles sont prêtes à tout pour faire le job et franchement j'aime ça. Quant au lieutenant, mettez-vous à sa place, avoir John Tallow à gérer dans son équipe ce n'est pas particulièrement facile. Rappelez-vous quand même qu'on a choisi de ne même pas prévenir John des funérailles de son partenaire, c'est dire si le bonhomme est populaire au commissariat !...

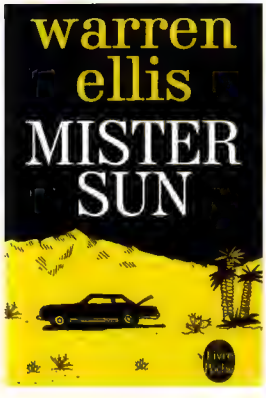
J'ai lu que *Gun Machine* allait devenir une série TV ! Allez-vous être impliqué sur cette adaptation ?
Oui, tout à fait et je vais aller sur le plateau, mais pas en permanence car je n'habite pas Los Angeles, mais je serai consultant, oui. Donc pour l'instant je suis content ! (rires) On a trouvé un scénariste, je ne peux pas trop en



On peut distinguer deux grands types de productions dans l'œuvre d'Ellis. Dans certains cas, en service commandé, il joue avec les jouets de l'éditeur (c'est le cas pour *Avengers : Endless Wartime*, en haut). D'autres fois il est à fond sur ses propres créations (*Red*, ci-dessus). *Planetary* (ci-dessous), né chez Wildstorm, c'était un peu l'exception qui confirmait cette double règle.



Warren Ellis est récemment arrivé dans le domaine des livres (*Gun Machine*, ci-dessus, étant son ouvrage le plus récent). Mais les lecteurs de *Transmetropolitan* (ci-dessous) avaient déjà pu ressentir la fibre littéraire, un peu "gonzo", de son écriture.



parler, mais ça a l'air bien parti, on en est aux débuts...

Vous n'avez pas peur que ça devienne n'importe quoi alors ?
C'est la règle du jeu... Nous vendons à Hollywood le droit d'adapter nos histoires, pour la TV ou le cinéma, donc il ne faut pas venir pleurer ensuite quand ils adaptent ! Vous savez qu'ils vont changer des trucs ! Mais ce n'est pas grave, votre bouquin ne va pas cesser d'exister, il sera toujours là et l'adaptation sera autre chose. Si vous n'êtes pas prêt à cela, il ne faut pas vendre...

Vous étiez content de l'adaptation cinématographique de *Red* ?
J'ai trouvé le film divertissant... S'ils avaient changé l'histoire pour en faire un film ennuyeux, j'aurais été triste, mais là, franchement c'était pas mal. Je suis allé à l'avant-première avec ma fille et on a bien aimé le film tous les deux ! Le bouquin faisait 66 pages, s'ils n'avaient rien changé, le film aurait fait à peine une demi-heure ! Encore une fois, le bouquin c'est une chose, l'adaptation en est une autre.

Avant *Gun Machine*, vous avez écrit un autre polar, *Artères souterraines*, qui vient de sortir au Livre de poche, vous aviez envie de vous lancer dans cette veine polar depuis longtemps ?
Alors... Mon agent à Hollywood m'avait désigné, sans rien me demander, un agent littéraire... Et elle ne cessait pas de m'appeler en me disant que je devais écrire un bouquin. Sans arrêt, sans arrêt, vous devez écrire etc. Mais je n'avais pas le temps avec mes deadlines comics ! Un jour, alors que je sortais d'une période de travail intensive, j'avais une petite fenêtre libre, donc j'ai écrit je crois 7500 mots, un truc bien horrible, qui est devenu le début d'*Artères souterraines*. Je pensais avoir la paix, qu'elle allait me dire que c'était impubliable etc. Au lieu de ça, au bout de 2 semaines elle avait vendu le bouquin ! Donc j'étais obligé de l'écrire ! Je ne lui ai pas encore pardonné ça... (rires) Mais c'est vrai que j'aime bien le polar, le film noir, la perversité, les trucs étranges... Tout ce qui est devenu le nouveau *mainstream*, en fait... Les gens me disent que j'ai inventé beaucoup de choses avec ce petit bouquin, mais pas du tout ! Je n'ai RIEN inventé, tout est réel ! Beaucoup de choses que je raconte ont été postées sur le net par ceux-là mêmes qui les ont vécues !

Vous êtes une star de la pop-culture, un auteur culte depuis des années...
Vous devez vous tromper de personne...

Non, non... je persiste... Mais passons, écrire des comics et des romans, c'est très différent à vos yeux ?

"Le comic-book est une forme d'art très pure."

C'est très différent ! Aujourd'hui, je préfère écrire de la prose, mais je suis beaucoup plus lent que pour écrire des comics.

Comment dosez-vous l'humour et la noirceur subversive dans vos bouquins ?
Je pense que c'est la même chose, en fait. Vraiment. L'horreur et l'humour fonctionnent de manières très similaires ! Je pense que fort peu de gens néanmoins partagent mon sens de l'humour, car personnellement, dans *Artères souterraines* TOUT me paraissait drôle...

Il me semble que c'est très proche de l'humour de *Transmetropolitan*...
Oui, en effet, c'est assez similaire.

Quels souvenirs gardez-vous de cette série ?
C'était il y a longtemps, je ne sais plus trop... Mais je me suis bien amusé...

Quels étaient votre but avec des séries comme *The Authority* ou *Planetary* ?
Pareil, c'était il y a longtemps... Je préfère parler de mes prochaines séries ! J'ai quatre projets comics en cours en ce moment, donc rassurez-vous j'aime toujours ça ! J'aime ce médium. Le comic-book est une forme d'art très pure. Il y a juste le dessinateur, le lecteur et moi ! Et le monde est plein d'artistes super talentueux que vous ne pouvez pas avoir au cinéma et en TV, et il y a des tonnes de choses que vous pouvez faire dans les comics, en termes de design, que vous ne pouvez faire nulle part ailleurs.

Je suppose donc que vous donnez à vos artistes des scénarios très détaillés ?
Oui, absolument. Si vous prenez par exemple l'épisode #1 de *Moon Knight*, la plupart des pages sont EXACTEMENT comme je les avais imaginées et je les remercie pour ça ! C'est pour ça que j'étudie les dessins de mes artistes avant. Pour connaître leurs forces etc. Parfois j'ai des images précises en tête, parfois, j'écris ce qui se passe dans les cases et je leur demande de me montrer comment ils verraient ça. Et j'essaye de le faire d'une manière qui permette aux dessins d'être beaux, ce qui est très important.

Quels sont les artistes avec lesquels vous avez travaillé et qui vous ont vraiment enthousiasmé ?
Coleen Doran m'épate toujours, toujours. Elle

dessine merveilleusement. J'ai travaillé une fois avec Carla Speed McNeil et elle m'a vraiment étonné, avec tous ses petits détails. Cully Hamner, avec qui j'ai fait *Red*, a un œil extraordinaire sur les designs. Je ne vais pas en citer des tonnes, mais j'ai été vraiment chanceux au cours de ma carrière, j'ai déjà côtoyé plus de brillants artistes que n'importe qui et ce n'est pas fini !

Il semble que les comics soient le parfait support pour les ambiances "film noir" que vous affectionnez, non ?
Oui, mais avec un bémol, c'est très difficile de montrer ce qui se passe dans la tête d'un personnage dans un comic-book. Je n'aurais jamais pu par exemple faire *Gun Machine* en comics. Toutes les séquences où on est dans la tête de John Tallow, imaginez ça en dessins, ça vous donnerait 8 pages d'un type dans un fauteuil, avec un verre à la main, aucun intérêt ! Il y a des histoires qui conviennent mieux à la prose et d'autres qui conviennent mieux aux comics.

Est-ce que ça veut dire que le comic-book est avant tout un média poussé par l'action ?
Non pas forcément, mais poussé par le visuel, oui, c'est différent. Regardez les mangas reposant sur des crimes, il n'y a pas tout le temps de scènes d'action, mais il y a toujours des scènes de violence évocatrices. les images sont importantes.

À propos d'images, vous aviez écrit un épisode animé de *JLA Unlimited*, ça vous dirait de continuer dans l'animation ?
Oui, un jour pourquoi pas, mais comme me le rappelait un producteur il y a peu de temps, c'est très difficile de faire de l'animation qui ne soit pas QUE pour les enfants...

Diriez-vous qu'il est plus facile de devenir un auteur aujourd'hui avec Internet etc. qu'à vos débuts ?
L'auto-édition grâce à Internet est quelque chose de fabuleux ! Et oui, ça a changé la donne.

Vous êtes vous-même très présent sur le net, et vous animez votre propre site, pourquoi ?
J'aime ça ! Je n'ai pas tellement de contacts directs avec les lecteurs au sens où je ne reçois pas tellement de messages personnels. Mais Twitter par exemple, c'est un formidable robinet à infos ! Et moi j'adore qu'Internet m'apporte des news en permanence chez moi. J'aime aussi le fait que le net raconte souvent la vraie vie des gens. Même si elle n'est pas reluisante... On sait bien désormais qu'on ne vit pas tous des trucs extraordinaires, que nous ne sommes pas tous blancs et chrétiens et qu'on ne fait pas tous le bien... En grande partie grâce au net, on connaît désormais la véritable texture de la vie d'aujourd'hui... Et je pense que c'est important. L'une des plus grandes leçons qu'Internet nous a appris, c'est que les notions de "niche" ou de "sous-culture" sont beaucoup plus importantes que ce qu'on pensait. Et, franchement, si c'est sur Internet, la plus grande et la plus large communication et d'information dans le monde, alors ce n'est plus vraiment une sous-culture... Car soyons logiques, quand on parle de données accessibles par des centaines de millions de personnes, on peut vraiment dire que c'est grand public ! Il y a plus de gens, par exemple, qui visitent des sites Web de modifications corporelles que de gens qui regardent des émissions de télévision, et pourtant nous pensons toujours que la télévision est le média le plus grand public du monde ! Comment ne pas être intéressé par ce qui se passe sur Internet ? C'est ce qui donne la forme du monde à venir...

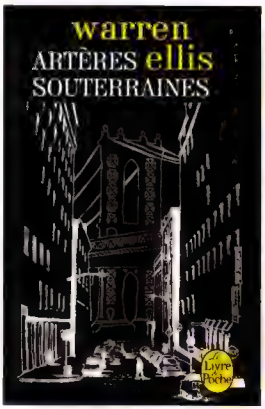
C'est sans doute ce qui vous a poussé à écrire *Spirit Tracks*, qui, sauf erreur, sera votre premier bouquin sans fiction, non ?
Oui exactement. Je progresse lentement... C'est un livre sur l'avenir des villes, donc forcément ça change tout le temps ! Je dois revenir en arrière et faire des corrections mais c'est passionnant et c'est chez le même éditeur qu'un autre projet sur lequel je travaille, donc ça ne les dérange pas que je passe de l'un à l'autre. Il est basé sur une conférence[1] que j'ai faite à Cognitive Cities à Berlin en 2011. J'y abordais ce à quoi l'avenir de la ville ressemblerait et comment les gens le ressentent. La science-fiction et d'autres mouvements ont cherché, même s'ils ont souvent une portée sociologique utile, à rendre l'avenir banal, attendu, voire inévitable. Moi je voudrais récupérer une partie de l'étrangeté et de l'émerveillement qu'il y a dans l'examen de l'avenir. La ville comme espace hanté, le présent comme hanté par le futur... La science-fiction est la zone dans laquelle nous vivons, que nous le voyons ou non aujourd'hui...

C'est intéressant de vous voir fan de science-fiction comme ça ! Vous aimez les voyages dans l'espace ?
Forcément ! C'est par excellence là où il faudrait être. Actuellement nous sommes tous au même endroit, ce qui est stupide en termes de gestion de notre espèce. L'espace est rempli de choses que nous n'avons jamais vues, ça devrait nous inciter à y aller jeter un œil !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

1. Vidéo disponible sur vimeo.com (ndlr)

Trees (ci-dessous) nouvelle série qu'Ellis publie chez Image. Toujours chez Image, l'auteur doit aussi bientôt relancer le personnage de Supreme tandis que Dynamite l'annonce sur une reprise des héros de *Project Superpowers*. Ellis est partout !



UN FILM D'ACTION EXPLOSIF ET SPECTACULAIRE !

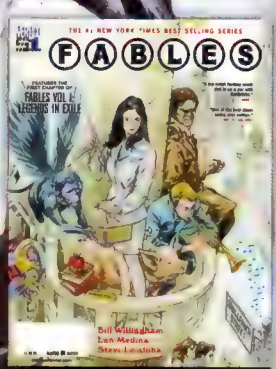
I, FRANKENSTEIN

PAR LES PRODUCTEURS DE *UNDERWORLD*

EN BLU-RAY 3D, BLU-RAY, DVD ET VOD SUR cinéma[S] @la demande

W9 Direct Matin jeuxvideo.com SKYROCK

Contes de la poule

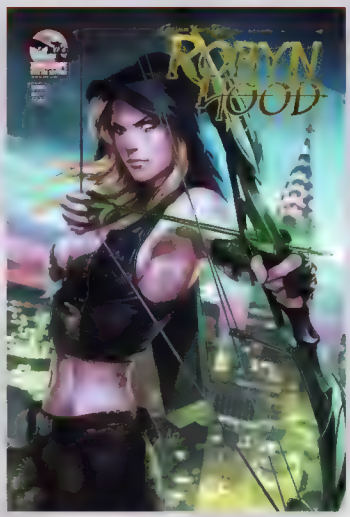


Légendes aux œufs d'or ?

C'EST ASSURÉMENT UNE DES TENDANCES DU MOMENT : LA VAGUE DES COMICS LIÉS AUX CONTES DE FÉES. CE N'EST PAS NOUVEAU MAIS L'IDÉE S'EST RÉPANDUE CES DERNIÈRES ANNÉES. DANS LE SILLAGE DE *FABLES*, PILIER DE VERTIGO, LES AUTRES ÉDITEURS ONT SUIVI (OU SONT EN TRAIN DE SUIVRE). C'EST QU'À UN CERTAIN NIVEAU, LES CONTES, C'EST COMME LES ZOMBIES. CELA PARLE À TOUT LE MONDE. ENFIN, EN PRINCIPE...

S'il y a une série qui définit Vertigo (le label le plus expérimental de DC Comic) au début du XXIe siècle, c'est assurément *Fables* (publiée en France chez Urban Comics). Création de Bill Willingham, *Fables* décrit l'existence des personnages de contes de fées transformés en véritables réfugiés humanitaires. Parce que leur monde a été conquis par le terrible Adversaire, ils se sont retrouvés obligés de vivre sur Terre, à proximité des humains, dans un coin de New York. Normalement, même si vous n'êtes pas très porté sur les comics ou même sur Vertigo, le résumé devrait vous avoir fait tiquer. Il évoque en effet fortement le synopsis de la série TV *Once Upon A Time*. Sauf que *Fables* a commencé sa parution en 2002. Mieux : scénariste et dessinateur actif dans le domaine des comics depuis les années 1980, Willingham avait produit à l'époque une série, *The Elementals*, dans lequel les héros finissaient par protéger les personnages des légendes, chassés de leur propre royaume. L'antériorité de Bill Willingham ne peut donc pas être remise en question. Qui plus est un comic-book n'est limité par aucun budget effet spéciaux, par aucun problème de casting ou même des questions de linéarité. C'est-à-dire que le *Fables* de Willingham n'est pas un feuilleton mais avant tout, un monde à part entière. *Fables* est arrivé à point chez Vertigo, elle a d'une certaine manière reprit le rôle onirique, merveilleux, qu'occupait dans les années 1990 la série *Sandman* de Neil Gaiman... sans pour autant dépendre d'un héros principal. Si les figures de Blanche-Neige (divorcée du Prince Charmant après qu'il l'ait trompé) ou du Grand Méchant Loup (devenu shérif) sont primordiales, elles n'empêchent pas des sagas entières où ce sont d'autres personnages qui viennent effectuer des quêtes ou explorer d'autres recoins de cet univers. Ce côté bouillonnant permettra de faire émerger d'autres profils, comme Jack Horner, menteur patenté qui deviendra le protagoniste d'une série parallèle, *Jack of Fables*. Tout est possible. Y compris faire des allusions à *la Ferme des Animaux* d'Orwell (les personnages animaux ou non-humains y vivent à l'écart, de manière à ce que la communauté ne soit pas détectée par le commun des mortels). Plus loin dans la série, Cendrillon se fait aventurière, agent secret. Puis plusieurs personnages s'essaient à devenir des super-héros... Mais il s'agit plus d'un clin d'œil limité dans le temps. La formule de *Fables*, c'est que finalement, il n'y a pas de formule, que l'on peut aussi bien y évoquer la Guerre civile américaine, y singer les chevaliers de la Table ronde et beaucoup d'autres choses. Bill Willingham entraîne aussi le co-scénariste Matthew Sturges sur d'autres fronts. En fait, l'enseignement de *Fables*, c'est que les légendes sont comme les zombies : leurs fondamentaux sont compris par un large public. Pas de temps perdu : tout le monde a un rapport avec des personnages comme les trois petits cochons ou la belle au bois dormant. Le lecteur sait d'où on part. Pendant des années *Fables* va s'installer comme la vente la plus régulière de Vertigo, avec des ventes de fascicules qui, il est vrai, ne vont pas renverser *Batman* ou *Spider-Man*... mais qui devancent pendant un temps *Walking Dead*. Outre l'accessibilité des contes et des zombies, les deux titres sont à rapprocher parce qu'ils visent tous les deux le marché

"La formule de *Fables*, c'est que finalement il n'y a pas de formule."



des librairies. Au format recueil, *Fables* s'écoule sur la durée et fait partie des vaches à lait de DC. En dehors de *Jack of Fables*, cet empire va aboutir à des miniséries, sur des romans, des albums spéciaux, des jeux vidéo et, plus récemment, la BD parallèle *Fairest*. À cette couronne ne manque qu'un joyau finalement... une série TV. Il en est question quelque temps, aux alentours de 2007, mais les chaînes passent finalement la main.

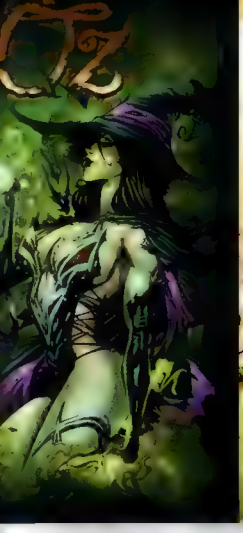
HISTOIRES DE PETITES CULOTTES

Ce n'est pas spécialement pour imiter *Fables* qu'est née, en 2005, *Grimm Fairy Tales* chez Zenescope Entertainment, un éditeur modeste fondé la même année. Mais la série est née du même constat : les contes parlent à tout le monde, y compris à un public plus varié que les amateurs de types portant leur slip par-dessus des collants. *Grimm Fairy Tales* (lancée par Ralph Tedesco, Joe Tyler et Joseph Dodd) fait allusion aux contes de Grimm mais joue aussi sur le sens du mot *grim* en anglais (maussade). C'est en un sens une anthologie d'horreur où les contes sont transposés à la fois de manière moderne et violente. Encore que ce n'est pas une trahison. Si vous reprenez les contes de fées, les loups qui dévorent les grands-mères ou les petits cochons ont tout du serial killer. Sela Mather, le personnage central, est aussi l'adversaire d'un être terrible qui est en train de d'écraser les royaumes merveilleux. Mais ce qui va réellement mettre *Grimm Fairy Tales* et Zenescope sur la carte, ce sont des couvertures avec des héroïnes qui ont le chic pour avoir des poitrines délirantes et des minijupes limite indécentes. C'est la marque de fabrique de cette série, qui viendra parfois à la desservir (c'est-à-dire que l'on en viendra parfois à la limiter à cette notion d'érotisme soft alors qu'au fond le scénario n'est pas plus déshonorant que certaines productions des éditeurs majeurs). L'économie est pensée de manières différentes repose aussi sur des couvertures variantes diffusées sur des marchés parallèles ou en convention. À sa manière, même si le public est sans doute différent de *Fables*, *Grimm Fairy Tales* vise aussi un lectorat en dehors du cercle habituel des comics. Mais son esthétique plus portée sur les costumes en fait peut-être quelque chose qui parle plus à la génération des cosplayeurs. Et puis, finalement, au-delà du côté sexy/sexué il y a aussi un côté "girl power" qui peut en irriter certain(e)s mais qui parle à un certain nombre de lectrices alors que certains gros éditeurs peinent tout simplement à installer des séries fortes avec des personnages féminins. Ici on a droit entre autres choses à Robyn Hood, la version féminine de Robin des Bois (ou de Green Arrow si vous y tenez vraiment). En 2005, la série commence pratiquement sous les moqueries du milieu. En 2014, *Grimm Fairy Tales* a beau rester inédite en France, elle est devenue une licence régulière aux USA, a elle aussi donné naissance à de nombreuses séries parallèles. Le titre central, lui, passe cet été le cap des 100 numéros. Une longévité rare chez les petits éditeurs. Techniquement *le Merveilleux Pays d'Oz* n'est pas un conte, dans le sens où c'est à la base un roman de L. Frank Baum mais on acceptera dans ce périmètre légendaire, magique, l'adaptation qu'ont en fait Eric Shanower et Skottie Young chez Marvel (en 2009 en Amérique, depuis traduit chez Panini en France), dans un genre encore totalement différent de *Fables* ou de *Grimm Fairy Tales*. Aux USA (et même à travers le monde grâce au cinéma) les aventures de Dorothy Gale, du lion peureux, de l'épouvantail et des autres personnages sont assez connus du grand public pour que, là aussi, on ait ce même rapport instantané avec la magie. Le point commun avec *Fables*, c'est un positionnement pensé pour le marché des livres. La magie (et ce n'est pas une légende pour le coup) du dessin de Skottie Young a fait le reste. Elle a non seulement propulsé la notoriété de l'artiste mais assuré au projet (et à ses diverses suites) de multiples prix et nominations des deux côtés de l'Atlantique, en faisant fi des clivages habituels. Mais Oz aussi est dans le domaine public et Zenescope en a sorti une version, forcément plus axée "petite culotte". Certains pourraient croire que Zenescope court après la reconnaissance de la série initiée par Shanower et Young. En fait la vérité est probablement plus pragmatique. Zenescope a épuisé déjà tellement de contes et romans dans ses propres séries dérivées de Grimm (y compris une version du *Livre de la Jungle*) que la société "adapte" tous les classiques qu'elle peut trouver. S'il fallait chercher un proche parent au Oz de Marvel (non pas une copie mais quelque chose qui aurait la même fraîcheur et la même ambition), il faudrait se tourner vers *Tanpopo*, de la canadienne Camilla d'Errico, dont le premier tome est une variation du *Faust* de Goethe, le second volume est fondé sur *La Complainte du vieux marin* de Samuel Taylor Coleridge et ainsi de suite...

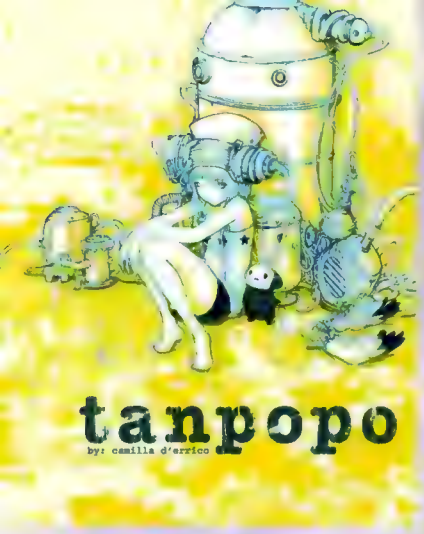
> "Grimm Fairy Tales vise aussi un lectorat en dehors du cercle habituel des comics."

QUAND LA TÉLÉ S'EN MÊLE

En 2011, le rapport de forces s'intensifie avec l'arrivée d'autres médias dans l'arène. *Once Upon A Time* commence sa diffusion sur la



chaîne américaine ABC. Comme noté plus haut, sans que les deux concepts soient strictement identiques, les ressemblances sont nombreuses avec *Fables*. Là aussi, les personnages ont été contraints de s'installer sur Terre après avoir été bannis du royaume des contes. Pris individuellement les protagonistes sont assez différents (le Grand Méchant Loup de *Once Upon A Time* est en fait aussi le Petit Chaperon Rouge) mais dans d'autres cas les approches sont voisines (Peter Pan par exemple). En clair, l'existence du feuilleton TV *Once Upon A Time* atomise les espoirs de voir un jour *Fables* arriver sur le petit écran. Le public, pour le coup, penserait sans doute que c'est une copie de *Once Upon A Time*. Mais contre toute attente, Bill Willingham (peut-être soulagé par le fait que *Fables* pourrait devenir un film à l'avenir) prendra fait et cause pour *Once Upon A Time*, expliquant qu'après tout les auteurs des deux projets puisent dans le même fond légendaire et qu'il est normal que ce qu'ils en rapportent les plonge parfois sur des voies similaires. Une réaction très fairplay mais inattendue. Cette même rentrée 2011, à quelques semaines d'écart, un autre show démarre sur NBC, sur fond de légendes incarnées dans la réalité. C'est la série *Grimm* (sans rapport avec la BD de Zenescope), qui raconte les aventures d'un flic découvrant qu'il est un des derniers "grimm", des chasseurs de monstres. Car les loups-garous, vampires et autres bestioles se cachent parmi nous (en tout cas dans les rues de Portland). Si *Grimm* fait un gros usage de monstres, précisons que le programme s'inscrit aussi dans une certaine filiation de *Buffy* et d'*Angel* (au lieu d'une tueuse, on a un tueur). D'une manière générale la tendance est au retour aux légendes que l'on raconte maintenant aux adultes. Au cinéma, c'est ce qui nous donnera aussi des films comme *Blanche-Neige et le chasseur* (2012) ou plus récemment *Maléfique* (2014). Tout cela nous entraînerait assez loin des comics si les plus grands éditeurs de BD américaine n'étaient pas détenus par des conglomérats multimédias. Ainsi ABC est rattachée à l'empire Disney (et donc Marvel), ennemi déclaré de Warner/DC. Tout comme Marvel s'est vu confier la mission de produire des comics liés à *Castle* ou à *Dexter*, *Once Upon A Time* va donc à son tour se retrouver sur le carnet de commandes. Marvel tiendrait sa réponse à *Fables*? À ceci près qu'on ne parle pas d'un film dont il suffirait d'imaginer la suite. C'est bien d'une série TV en cours dont il s'agit, une série qui elle-même joue sur des effets de flash-back. Difficile d'insérer quelque chose dans la mythologie sans contredire les plans des scénaristes de la télé. C'est ce qui fait que Marvel en sera quitte pour se limiter à des projets limités (en l'occurrence l'album *Once Upon A Time: Shadow Of The Queen*, sorti en 2013 aux USA, qui repose sur la terrible Regina). La BD reste un produit dérivé, sans viser réellement à l'expansion d'un univers. En tout cas tant que la série est diffusée. Après? Après Disney et Marvel pourraient paradoxalement être plus intéressés pour continuer de faire vivre les personnages sous la forme de comics, à la manière des saisons supplémentaires de *Buffy*. De manière plus surprenante, l'éditeur Dynamite s'est montré plus ambitieux au moment de lancer un comic-book tiré de *Grimm*, en tout cas scénaristiquement. La BD se permet en effet ce que le show ne fait qu'avec hésitation. À l'écran, le héros est régulièrement victime de machinations d'une famille de monstres basée en Europe. Mais il reste le plus souvent à Portland. Dans la BD, dès le premier épisode, il enquête au contraire sur le terrain de ses ennemis. Mais le problème de Dynamite, comme bien souvent chez cet éditeur, c'est un budget passé pour l'essentiel dans les couvertures et pas forcément à payer l'artiste des pages intérieures. Ce qui fait que si l'histoire (signée David Greenwalt, Jim Kouf, Marc Gaffen et Kyle McVey) a tout pour satisfaire les amateurs de la mythologie du show, le dessin fait que la BD tombe facilement des mains. D'ailleurs, le comic-book vient d'être suspendu aux USA. Ce qui ne veut pas dire pour autant que Dynamite



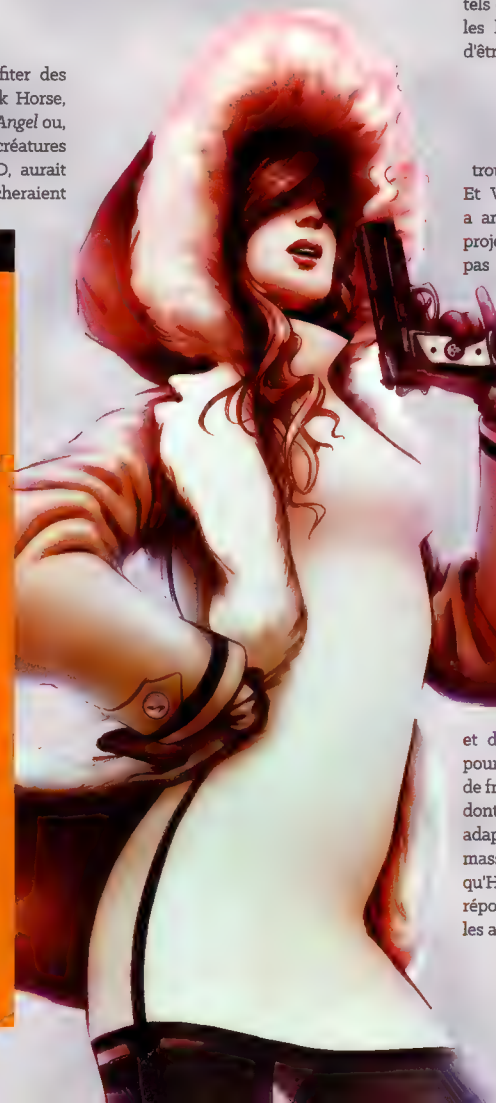
est hors course du business des contes. L'éditeur a sorti son clone de *Grimm Fairy Tales*, *Damsels*, riche en sirènes et princesses en tout genre.

L'HISTOIRE SANS FIN ?

Tout le monde pourrait donc profiter des légendes à sa manière. Même Dark Horse, avec ses comics dérivés de *Buffy et Angel* ou, dans un autre registre, certaines créatures affrontées par Hellboy ou le BPRD, aurait ce qu'il faut. Les idées se chevaucheraient sans gêner et il n'y aurait aucun risque d'épuisement. Enfin presque. En 2010, Bill Willingham expliquait dans les conventions et les interviews qu'il avait déjà planifié la série jusqu'au #200, ce qui semblait assurer un avenir à la série au moins jusqu'aux alentours de 2019, sinon plus. Courant 2013, patatras : Willingham annonce au contraire qu'il a décidé d'arrêter d'écrire *Fables* au #150, à l'horizon de l'année 2015. Les séries et miniséries annexes seront elles aussi arrêtés. La décision laisse encore aux lecteurs plusieurs mois pour s'y faire. Mais elle est surprenante si l'on se réfère aux dires précédents de l'auteur. Désaffection ? Brouille avec DC ou Vertigo ? Il n'en est probablement rien. *Fables* est sans doute une victime indirecte de la réussite récente, chez Image Comics, de nombreux comic-books appartenant à leurs auteurs. En théorie, *Fables* appartient également à Willingham mais les contrats de DC sont plus restrictifs. Et l'exemple d'un Mark Millar qui cultive les projets courts, les miniséries qu'il case ensuite au cinéma. À chaque projet son contrat d'adaptation et la manne qui en découle. Robert Kirkman a beau jouer sur le long terme avec son *Walking Dead*, il prend aussi le temps de lancer périodiquement de nouveaux titres.

De quoi faire réfléchir un auteur qui était parti pour consacrer au moins 200 épisodes à un seul concept qui, de toute manière est déjà optionné pour le cinéma. Le problème immédiat se pose avant tout pour Vertigo. *Fables* aura été pendant plus d'une décennie, son fil rouge. Plus qu'un titre, *Fables* est une gamme qui représente l'identité du label, surtout après la disparition d'autres titres tels qu'*Hellblazer*. *Fables* ne tombe pas dans les limbes, ne va pas cesser pour autant d'être réimprimé pendant des années (à la manière de *Sandman*). Mais le problème demeure : il va pratiquement falloir inventer un nouveau visage au label, fidéliser les gens d'une autre manière, trouver un nouveau titre de référence. Et Willingham ? Presque sans surprise, il a annoncé son arrivée pour de nouveaux projets chez Image. Mais on ne change pas (totalement) une équipe qui gagne. Sa nouvelle série *Restoration* (dessinée par Barry Kitson) est annoncée comme le retour de "tous les dieux, monstres et créatures magiques" qui se déchaînent à nouveau sur Terre et les retombées de leur existence. Le concept a l'air carrément plus épique et destructeur que *Fables* mais on reste, une fois encore, dans ce registre des légendes (bien que moins axé sur Blanche-Neige et ses compatriotes et plus porté sur la mythologie façon Thor). De toute manière, il y a fort à parier que les différents auteurs continueront à faire appel à ce patrimoine laïque et donc fédérateur. Le syndrome de 2011 pourrait cependant revenir mettre un coup de frein à cet élan. Dans un milieu des comics dont l'économie dépend de plus en plus des adaptations, est-ce que l'on atteindra une masse critique des versions de Blanche-Neige qu'Hollywood et la TV peuvent absorber. La réponse tiendra forcément dans l'énergie que les auteurs mettront à se distinguer.

Zemo



BIBLIO

FABLES
Éditeur VF : Urban
Vous l'aurez compris, le navire amiral de cette tendance légendaire, c'est ***Fables***. Méfiez-vous des imitations et projetez-vous dans un monde où Blanche-Neige et le Grand Méchant Loup, loin d'être ennemis, font leur possible pour ramener la loi et l'ordre dans cette communauté.

FAIREST
Éditeur VF : Urban
C'est, relativement parlant, la petite nouvelle de l'univers de ***Fables***. Elle est en un sens plus facile d'accès et plus tournée vers le "sexe faible", les fées, sorcières et méchantes reines (encore que, même la série centrale, ***Fables***, profite de personnages féminins forts).

LE MAGICIEN D'OZ
Éditeur VF : Panini
Techniquement ce n'est ni un conte ni une légende. Mais l'univers du ***Magicien d'Oz*** est lui aussi plein de magie (au propre comme au figuré). Dorothy n'est très certainement pas au Kansas et cette adaptation est plein de vie et d'humour. Un classique de la littérature US revisité !

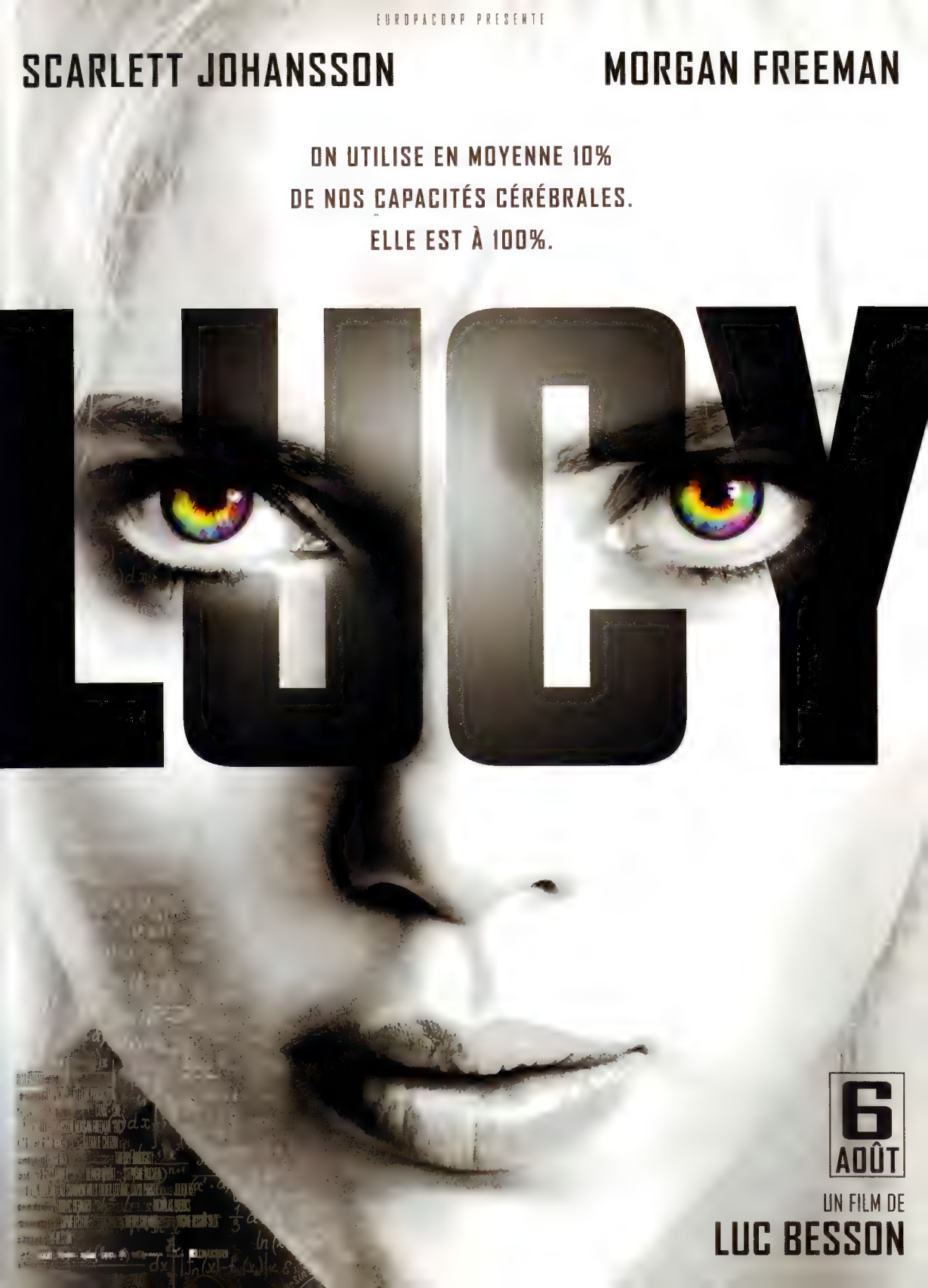
EUROPACORP PRESENTE

SCARLETT JOHANSSON

MORGAN FREEMAN

ON UTILISE EN MOYENNE 10%
DE NOS CAPACITÉS CÉRÉBRALES.
ELLE EST À 100%.

LUCY



6 AOÛT

UN FILM DE

LUC BESSON

GOTHAM S'ÉCLATE EN JEUX VIDÉO

POPULARITÉ OBLIGE, LE HÉROS DE GOTHAM EST LE PERSONNAGE CENTRAL DE NOMBREUX JEUX VIDÉO. LA SAGA *BATMAN - ARKHAM* S'IMPOSE COMME LA RÉFÉRENCE ABSOLUE, PUISANT DANS LE MEILLEUR DU PERSONNAGE ET DE SON UNIVERS.

Parce qu'il est charismatique, qu'il dispose de capacités physiques humaines exceptionnelles, qu'il connaît (presque) toutes les techniques de combats et utilise des gadgets à tout va, Batman est sans aucun doute le plus intéressant des super-héros à incarner en jeu vidéo. Ainsi, dans ses différentes aventures vidéoludiques, Batman a toujours su faire parler ses poings avec panache, tout en utilisant le Bat-grappin et autres Batarangs. La série *Arkham* va plus loin que n'importe quel autre jeu vidéo sur le héros, apportant, en plus de l'habituelle action, des phases d'infiltration et, plus intéressant encore, des séquences de jeux dans lesquelles le justicier sans peur est amené à enquêter, en recherchant, autour de lui, diverses preuves…

Commencée en 2009, avec *Arkham Asylum* (sur PlayStation 3, Xbox 360 et PC), la saga compte aujourd'hui 3 jeux sur consoles de salon, et 1 aventure sur console portable (3DS et PS Vita). Un quatrième opus est prévu pour en 2015. Tout au long des épisodes, le Dark Knight retrouve les personnages les plus populaires de son univers. Le Joker s'impose ainsi comme le grand méchant (étonnant ?), entouré de Killer Croc, du Pingouin, de Double Face, Bane, (pour ne citer que ceux-là) tandis que le Commissaire Gordon, Nightwing, Robin, Alfred et Catwoman apportent leur soutien au justicier de Gotham.

Inutile de chercher une véritable continuité avec les comics (ce n'est déjà pas évident sur ce seul média, avec les 75 années de service du Batman). La saga *Batman - Arkham* est, d'une certaine façon, une aventure alternative, que l'on pourrait imaginer se dérouler dans un monde "parallèle" voire une "nouvelle" Terre (Après tout chez DC Comics, c'est même plutôt cohérent).

VISITE À L'ASILE

Lorsque le Joker parvient à mettre l'asile d'Arkham sens dessus dessous, un seul homme semble en mesure de gérer cette épineuse situation : Batman. Pour ce premier épisode, l'aventure se déroule dans l'un des lieux les plus emblématiques de l'univers du Batman. Dans la peau du héros, le joueur se balade dans les couloirs de l'asile, à la recherche du perfide clown du crime.

Cet épisode pose les bases d'un gameplay riche, qui n'évoluera que très peu par la suite et qui alterne phases de combats, énigmes, enquêtes et infiltrations. Lors des affrontements, le justicier peut réaliser différents enchaînements de coups, et même parer les attaques de ses adversaires et contre-attaquer (souvent, avec style). Si les poings et les pieds de Batman sont de véritables fléaux pour ses ennemis, il peut utiliser aussi de nombreux gadgets : on retrouve bien évidemment le traditionnel Batarang, mais aussi du gel explosif, ou la Bat-griffe (pour ouvrir des conduits, attraper des ennemis…), pour ne citer que quelques exemples. Enfin, parce que "foncer dans le tas" n'est pas toujours la meilleure des solutions, il est possible de se cacher, dans les conduits, ou en hauteur (sur des gargouilles par exemple), pour mieux surprendre et neutraliser les éventuelles "proies". Enfin, le masque de Batman lui permet d'activer une vue infrarouge. Un gadget ultra pratique lui permettant de voir des empreintes de pas, et bien d'autres indices susceptibles de l'aider dans son enquête.

Techniquement, le jeu en impose. Le studio de développement Rocksteady a fait appel à Wildstorm (la compagnie créée par… Jim Lee) pour travailler sur le visuel des personnages (pour un rendu juste parfait !), tandis que le scénario a été écrit par le scénariste Paul Dini (qui a notamment travaillé sur les séries animées *Batman* et *Batman, la relève*). Tout a été pensé, tout a été fait, pour que le joueur vive une expérience unique, d'une intensité rare, et au plus proche des comics du justicier de Gotham.

LA VILLE DU PÉCHÉ

On prend les mêmes et on recommence… ou presque ! Cette fois, l'action se déroule à Gotham même, après qu'une grande partie des bas quartiers ait été transformée en centre de détention. En effet, Quincy Sharp, à

CI-DESSUS : les quêtes imposées durant le jeu constituent l'un des fils rouges de la saga *Arkham*. Elles permettent d'étendre la durée de jeu de plusieurs heures.

CI-CONTRE : le vilain à l'origine de toute la saga : le Joker ! Présent dans tous les opus pour le moment, il semble impossible à arrêter…

BATMAN
ARKHAM

défaut d'être encore directeur de l'asile d'Arkham (désormais fermé), est devenu Maire de Gotham. Il décide alors de faire d'une partie de la ville une prison, qui sera sous la direction du docteur Hugo Strange, et sous la surveillance d'un groupe armé militaire : le Tyger. Les détenus y évoluent de façon "libre" (ils ne sont pas enfermés en cellule), et divers gangs se font la guerre.

Bruce Wayne, lui, est fermement opposé à ce nouveau système pénitentiaire. Il est enlevé et enfermé à son tour. Il apprend alors que le Docteur Strange connaît son secret. Ce dernier va même jusqu'à le menacer de tout révéler. Pire encore, le docteur fou semble cacher un plan des plus terribles…

Batman, dans cette nouvelle aventure, suite directe d'*Arkham Asylum*, à fort à faire. Le terrain de jeu est beaucoup plus grand, et l'action peut désormais se dérouler dans les rues, sur les toits ou même dans le réseau de Métro. Il se retrouve confronté à de nouveaux ennemis (Double Face, Hugo Strange, Talia Al-Ghul…), mais évidemment, l'ombre du Joker plane une nouvelle fois sur la ville. Le gameplay en lui-même n'a que peu changé. En fait, la véritable nouveauté, et non des moindres, réside dans la possibilité d'incarner Catwoman. Évidemment, la belle dispose de ses propres techniques de combats, et d'un fouet redoutable. Comme son prédécesseur, le jeu a gagné le prix de meilleur jeu de l'année… à juste titre. Petit bémol toutefois : en plus d'une aventure principale, le jeu propose de nombreuses quêtes annexes (et optionnelles), disposant d'un scénario propre. Ainsi, Batman va aider Bane à retrouver des tonneaux de formule Titan (un produit boostant la puissance de ceux qui se l'injectent). Les deux ennemis vont ainsi se retrouver alliés face aux membres du Tyger. L'homme-Mystère, de son côté, a placé de nombreux défis que le justicier de Gotham va devoir résoudre. Enfin, d'étranges et sordides crimes sont commis dans les rues de la ville par un tueur en série et une longue enquête, difficile, attend Batman (et le joueur). Ce ne sont là que quelques exemples, et chaque réussite permet à Batman de gagner, par exemple, de nouveaux gadgets. Si le principe est (vraiment) chouette, et rallonge considérablement l'aventure, cela rend la rend parfois brouillonne, surtout pour les joueurs novices, ou les "fans occasionnels" de Batman.

RETOUR AUX SOURCES

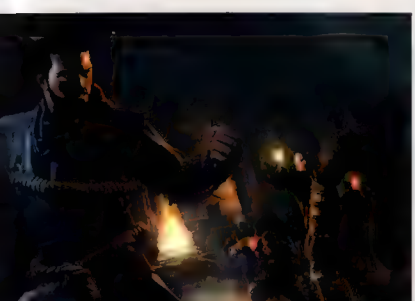
Le dernier épisode en date (disponible depuis octobre 2013), est en fait un préquel. L'aventure se déroule en plein hiver, 6 ans avant l'aventure *Arkham Asylum*. Batman opère depuis deux ans, principalement contre de petits malfrats… De son côté, la police, à l'image du Capitaine Gordon, ne sait pas si elle peut se fier ou non au héros. Quand il intervient pour empêcher une évasion à la prison de Blackgate, Batman ne se doute pas un instant qu'il va alors vivre sa première grande aventure et affronter pour la première fois le Joker. Le clown du crime est une nouvelle fois au cœur de cet épisode, en compagnie de deux autres grands méchants : Black Mask et Bane. Bien évidemment, le jeu regorge de personnages secondaires, aussi bien méchants que gentils. On retrouve ainsi Killer Croc, le Pingouin, Deathstroke, FireFly, le Chapelier Fou, Barbara Gordon, Alfred Pennyworth et James Gordon… pour ne citer qu'eux. La particularité de cet opus est de présenter une grande partie des personnages au début de leur grande carrière, et parfois, sous un autre aspect ou nom, comme Enigma, qui deviendra plus tard… l'Homme-Mystère !

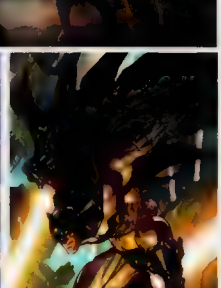
Toujours au point techniquement, mais moins surprenant que les deux épisodes précédents, le scénario est toujours assuré par Paul Dini. Des trois épisodes de la saga *Batman - Arkham* celui-ci est le seul à connaître un portage sur console

LA SAGA ARKHAM

ARKHAM ASYLUM
PS3, Xbox 360 et PC
Sortie : 28 août 2009

ARKHAM CITY
PS3, Xbox 360 et PC
Sortie : 20 octobre 2011





EN HAUT ET EN BAS : *Batman : Arkham Origins* a eu le droit à deux extensions pour approfondir le jeu. Le premier revient sur le parcours de Bruce Wayne au sein de la Ligue des Assassins. Le second nous conte les origines de Mister Freeze.

AU CENTRE : la licence *Batman : Arkham* s'étend au-delà des jeux vidéo : plusieurs miniséries de comics et un film d'animation (disponible en août) ont permis d'étoffer cet univers.

portable, avec l'épisode *Batman - Arkham Origins Blackgate*. L'aventure se déroule dans la célèbre prison, et adopte un nouveau type de gameplay. Pas de 3D en temps réels permettant au joueur de se balader ou bon lui semble. L'aventure se déroule sur un scrolling horizontal, et la prison fait office d'immense labyrinthe, rempli de pièges, de brigands et de super-vilains. Sympa, l'aventure est cependant redondante, bien trop répétitive et techniquement, bien qu'assez jolie, elle est loin d'en mettre plein les yeux… Définitivement, c'est sur console de salon, que l'expérience est la plus jouissive !

UNE BAT-SUITE ?

Déjà annoncé pour 2015, un nouvel épisode est en cours de préparation. On ne sait pas grand-chose de cette nouvelle aventure, si ce n'est qu'elle devrait conclure la saga. Un personnage inédit a été créé pour l'occasion : Arkham Knight. Le terrain de jeu sera plus grand que celui des épisodes précédents, et pour la première fois, la Batmobile sera jouable ! Cet opus sera aussi le premier à voir le jour sur les consoles nouvelles générations : PlayStation 4 et Xbox One. Au vu de la qualité de réalisation sur les 3 premiers titres, on peut s'attendre à un travail exceptionnel.

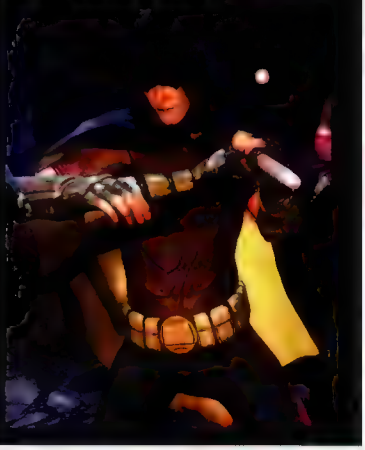
BAT-TRIP !

Jamais un jeu de super héros n'avait été aussi bon, que ce soit techniquement, mais aussi, et surtout, dans le traitement de l'univers et du respect de celui-ci. Jouer à l'un des épisodes de la saga *Arkham* sur console, comme sur PC, c'est vivre une expérience unique. On ne joue pas Batman… on le devient. Pas le choix. Que ce soit pour les séquences de combats ou les énigmes à résoudre, il faut penser comme Batman. Faire siennes ses convictions, ses épreuves. S'approprier son histoire. L'univers, dans le jeu, est d'une telle fidélité aux plus grandes œuvres du justicier de Gotham, que l'on se retrouve rapidement aspiré par la ville, son asile et sa prison. Les 3 jeux, et de façon générale, l'aventure *Arkham*, passionnent et le fan sera comblé bien au-delà de ses attentes. Pas de doute, il s'agit là de la référence absolue, un modèle dont devraient s'inspirer les nombreuses autres licences "Made in Comics" qui n'ont bien souvent qu'un but purement commercial, marketing (comme pour profiter de la sortie d'un nouveau film… par exemple !). Jouer à *Batman - Arkham*, c'est tout simplement comme plonger au cœur d'un (excellent) comics, et ça, ça n'a pas de prix !

Frédéric Mayer

LE JEU DANS LE JEU

Présent dans chaque épisode, le mode Défi permet de se défouler. Ici, pas de scénario, juste des combats ou des épreuves d'infiltration. Dans différents niveaux, le joueur est amené à vaincre un certain nombre d'adversaires dans un temps limité, ou à les neutraliser (toujours avant la fin du chrono) sans se faire remarquer. Si, dans *Batman : Arkham Asylum*, seul Batman et le Joker était jouable, il y a eu bien plus de personnages jouables dans les suites ! Ainsi, dès *Batman : Arkham City*, le joueur peut notamment incarner, en plus du Détective sans peur, Nightwing, Red Robin, Catwoman, disposant chacun de différents costumes. Les missions sont généralement très courtes, ce qui permet de faire des sessions de partie rapide, et de jouer sans avoir à cogiter sur tel indice, ou telle situation. On profite, l'esprit (presque) vide, pour se détendre et se défouler. Et force est de reconnaître que ça fait du bien, après une dure journée de travail !



ARKHAM CITY
ARMORED EDITION
Uniquement sur Wii U
Sortie : 30 novembre 2012

ARKHAM ORIGINS
PS3, Xbox 360, Wii U et PC
Sortie : 25 octobre 2013

ARKHAM ORIGINS
BLACKGATE
PS Vita & 3DS
Sortie : 25 octobre 2013

ARKHAM KNIGHT
PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One et PC
Sortie : courant 2015

R.I.P DICK AYERS & AL FELDSTEIN

À quelques jours d'écart, ce sont à nouveaux deux grands des comics qui s'en vont, qui ont en commun de ne pas forcément être reconnus à leur juste valeur par les jeunes générations. Ainsi Al Feldstein (1925-2014) était principalement connu pour avoir été le responsable éditorial et la figure de proue du magazine humoristique *Mad* entre 1956 et 1984. Il se lançant véritablement dans les comics à son retour de la guerre, il avait été d'abord dessinateur puis scénariste avant d'occuper des responsabilités éditoriales croissantes chez EC Comics, firme dont il fut un cover-artist très régulier, peuplant les images de goules et de zombies. Il participa ainsi au lancement de revues devenues mythiques depuis : *Weird Science, Tales from the Crypt, Shock SuspenStories, The Haunt of Fear*... Il avait produit l'épisode de *Weird Science* qui donna lieu, ensuite, à un film et une série TV du même nom aux USA (série diffusée en France sous le titre *Code Lisa*).

Le dessinateur Dick Ayers (1924-2014) s'est éteint à l'âge de 90 ans. Lui aussi actif depuis la fin des années 1940, il était le créateur du Ghost Rider d'origine (la version cow-boy, tout de blanc vêtu), un personnage qu'il a emmené chez Marvel après la disparition de son éditeur d'origine. De fait, Ayers est très indirectement responsable de la création de l'autre Ghost Rider (le Motard Fantôme) nommé ainsi parce que Marvel utilisait déjà la marque. Mais Ayers, qui fut aussi un encreur, collaborateur de Jack Kirby, ou de Don Heck, avait participé à des épisodes classiques des *Quatre Fantastiques* ou même au démarrage d'*Ant-Man*. Dick Ayers avait aussi un des dessinateurs attitrés de Giant-Man mais on se souviendra principalement de ses épisodes de la série guerrière *Sgt. Fury*, qu'il a dessiné pendant des années.

STICKY PANTS
QUAND LES SUPER-HÉROS SE DÉCULOTTENT

QUE FONT LES SUPER-HÉROS QUAND ILS NE SAUVENT PAS LE MONDE ? EH BIEN ILS ONT UNE VIE ! UNE VIE PRIVÉE AVEC TOUT CE QUE CELA COMPORTE DE PETITS ENNUIS, UNE VIE SOCIALE AVEC LEURS SUPER-POTES EN COLLANTS ET UNE VIE SEXUELLE, ÉVIDEMMENT. C'EST TOUT CELA QUE RACONTE *STICKY PANTS*, DES TRANCHES DE VIE DE NOS HÉROS EN TOTAL LOOK MOULANT, RACONTÉ SOUS FORME DE STRIPS.

UN CONCEPT "TOUCHY"

L'idée a germé dans l'esprit de Tony Emeriau, fan de comics depuis l'enfance. Mais sa vie professionnelle ne l'ayant pas mené vers la voix des comics (il est illustrateur pour enfant), un vide demeurait. Il eut l'idée d'un scénario basé sur le concept d'une agence de travail temporaire pour super-héros – Power Intérim – seule opportunité professionnelle restante pour ceux qui doivent parfois s'absenter d'un coup pour sauver le monde. Puis ce fut la révélation : leur vie privée et intime.

N'ayant pas du tout le trait adéquat (cf. son roman illustré *Alice aux Pays des Merveilles*), il eut l'idée de contacter un vieil ami dessinateur qui, pour le coup, n'y connaissait absolument rien sur les univers Marvel et DC... ce qui s'avéra d'ailleurs un avantage. Le trait simple et vif de Xavier Henrion (dit "Xav") rejoint donc ainsi l'aventure d'un blog-BD qui devait au départ s'appeler "Lycra ça colle", titre abandonné pour une histoire de nom déposé. Ni une ni deux, un autre titre sorti du chapeau : *Sticky Pants*.

D'INTERNET AU PAPIER

Le fameux blog fit donc son entrée sur la toile au printemps 2013, inauguré par un premier strip relatant la vie sexuelle compliquée d'un homme qui se change en géant vert dès qu'il "s'excite" un peu. Censé mesurer les limites de leur approche auprès de leur public, ce qu'ils pensaient alors comme "borderline" a reçu les éloges des internautes, autant que faire se peut pour une image à caractère pornographique (18+). Car c'était en effet là le souci : jusqu'où aller dans le graveleux, le sale, le moite et le "moule-boules"? Ces premiers retours positifs leur donnent une réponse et les encouragent à continuer dans cette direction. Après plusieurs mois de publications de nouveaux sketchs et leur "eNotoriété" grandissante que vinrent les premiers coups de fils des éditeurs : *"Et pourquoi ne pas publier* Sticky Pants *sur papier glacé ?"*.

Après plusieurs démarchages, les deux amis décident de travailler à Monsieur Pop Corn, seul éditeur qui leur garantissait la liberté dont ils avaient besoin, pour leurs contenus au-dessous de la ceinture. Le 23 avril 2014, *Sticky Pants* fit son apparition en librairie et sur les sites de vente en ligne. Le succès fut plus important qu'escompté, puisque le titre s'est retrouvé en rupture au bout de seulement 5 jours et que l'on a dû lancer une réimpression en urgence. Comme quoi, fans de comics ou pas, on est tous un peu voyeurs.

"ÇA COLLE TOUJOURS?"

Bien entendu, ce n'est pas parce que le succès est au rendez-vous que nos deux compères vont lâcher l'affaire, puisque le blog est toujours alimenté de nouveaux strips et dans leurs têtes commencent à germer des idées de suites ou de concepts périphériques. À découvrir, pour ceux qui sont curieux de savoir comment nos super-héros gèrent leurs problèmes intestinaux, ou les inconvénients que provoquent leurs super-pouvoirs sur leur vie de couple...

Marylis Vallet

Sticky Pants (ça colle et ça moule les bollocks), de Tony Emeriau et Xavier, aux éditions Monsieur Pop Corn.

ULTIMATE COMICS

CATACLYSM

LA FIN DU MONDE EST PROCHE

MARVEL

marvel.com

© 2014 MARVEL

panini COMICS

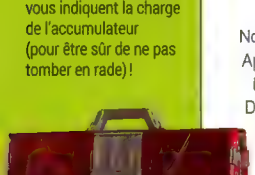
RETROUVEZ-NOUS SUR

CULT CORNER

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

TOYNEWZ

Vous ne savez pas où est votre chargeur de téléphone ou de tablette ? Vous oubliez toujours de le charger avant de quitter votre domicile ? Pas de panique, ce cher Tony Stark a pensé à tout. Enfin, ce sont plutôt les ingénieurs de eFX Collectibles qui ont imaginé cette batterie portative, représentant la mallette Mark V, aperçue dans *Iron Man 2*. Pour environ 100 €, vous n'aurez qu'à charger la mallette et l'emporter avec vous. Ainsi, en voyage, il suffit de brancher à l'un des deux ports USB l'appareil à recharger. Des diodes lumineuses vous indiquent la charge de l'accumulateur (pour être sûr de ne pas tomber en rade) !



EN HARLEY-DAVIDSON...

DC Direct > Octobre 2014

Nouvelle collection mettant en scène les héroïnes de DC Comics. Après la mode rétro, c'est au tour du look "biker". La première a inaugurer la gamme : Catwoman. La plus urbaine des héroïnes DC pose fièrement sur sa Harley, toute de cuir vêtue... ou plutôt très peu vêtue. Eh oui, quoi de mieux que de jouer sur le côté sexy pour faire plaisir aux collectionneurs, aux motards et aux deux, pourquoi pas ! Basée sur une idée et des designs de Dustin Nguyen, cette collection sera développée tout au long de cette année. On attend notamment Poison Ivy ou encore Harley Quinn, les fidèles alliées de la femme chat. Il faudra débourser pas moins de 350 $ pour acquérir cette pièce originale. Roulez jeunesse !

BEAUTÉ MORTELLE

DC Direct > Novembre 2014

iZombie sera sûrement l'un des phénomènes de la rentrée. En effet, le comic-book décalé de DC va devenir une série TV en septembre. Du coup, c'est le moment d'acquérir cette statue en résine conçue par Mike Allred. Une tête alternative permettra de choisir entre le côté charmant ou horrifique de Gwen.

QUI GARDE LES GARDIENS ?

Divers > Été 2014

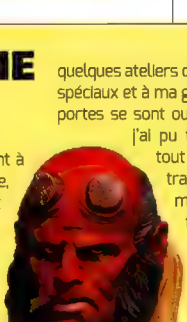
On va en bouffer des Gardiens de la Galaxie ! Que ce soit en format miniature (mini boobleheads) ou en bustes et statues, comme le duo Rocket/Groot. Pour les petits et les grands, des accessoires parfaits pour Halloween sont disponibles, comme le masque et le blaster de Star-Lord. Nul doute que vous trouverez ce qu'il vous faut dans ce vaste univers !

5Q

CYRIL ROQUELAINE

Sculpteur Professionnel

Comment vous êtes-vous lancé dans cette carrière ?
Comme beaucoup d'adolescents, je me suis nourri de films fantastiques remplis d'effets spéciaux traditionnels, de film d'animation image par image, de jeux de rôle et autre jeux avec figurines. C'est après être tombé sur un magazine anglo-saxon ***Anvil***, pour ne pas le nommer, que j'ai appris l'existence de *model kit* et de bustes à grande échelle. Ce fut un choc et j'ai aussitôt pris de la pâte à modeler pour me façonner une tête de 5 cm. Bien sûr, ce fut un résultat médiocre mais pas suffisamment à mes yeux pour que j'abandonne, au contraire. Fier de ce résultat je suis parti sur une autre tête, puis une autre et ainsi de suite jusqu'à maintenant. Après des études scientifiques, je n'ai pas pu trouver de débouchés dans ce domaine, j'ai continué à modeler tout en faisant des petits boulots à côté pour pouvoir me faire un book. Quelques années de pratiques plus tard, je suis parti avec mon book sous le bras pour démarcher quelques ateliers de décor et d'effets spéciaux et à ma grande surprise les portes se sont ouvertes et surtout, j'ai pu trouver du boulot tout en continuant de travailler dans le domaine de la sculpture.



Quels produits proposez-vous ?
Ce ne sont pas tant des produits que des compétences que je propose. Je réalise des œuvres originales autour de l'heroic fantasy et du médiéval fantastique, mais je travaille pas mal avec des sociétés ou des particuliers qui veulent telles ou telles commandes spécifiques.

Quel est votre univers favori ? Qu'en est-il des super-héros ? Un préféré ?
Mon univers privilégié est le fantastique, des créatures ou autres scènes de combat entre plusieurs protagonistes. Ce qui prime pour moi dans une pièce, c'est qu'elle raconte une histoire, qu'elle dégage du mouvement et de la vie. C'est ce que je retrouve aussi dans le monde des comics, qui utilise ces effets en les poussant encore plus loin. C'est une source inépuisable pour trouver une dynamique et autres poses un peu

"MY SPIDER-SENSE IS TINGLING?"

ThinkGeek > Disponible

Vous avez toujours rêvé d'avoir le sens d'araignée de Spider-Man pour vous prévenir du danger ? Les "scientifiques" de ThinkGeek ont pensé à vous. Un petit capteur fixé sur votre tee-shirt vous préviendra si quelqu'un essaye de vous surprendre. Et cerise sur le gâteau, ce gadget à 5 $ est fourni avec le tee-shirt !

LORD GALACTIQUE

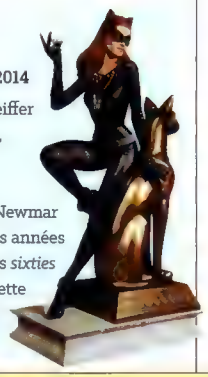
Gentle Giants > Décembre 2014

La sortie des *Gardiens de la Galaxie* a également inspiré Gentle Giants et ses créateurs. Ils préfèrent néanmoins utiliser les designs des comics. Peter Quill est donc vêtu de son uniforme *post-Annihilation*. Ce buste en résine sera disponible en fin d'année pour environ 90 $.

CHAT PERCHÉ

Sideshow > Août 2014

Avant Michelle Pfeiffer et Anne Hathaway, Catwoman a été interprétée par l'envoûtante Julie Newmar dans la série TV des années 1960. Une icône des *sixties* immortalisée par cette statue en résine de 30 cm.



INSPECTEUR SHELDON

USApoly > Disponible

Quelqu'un a touché aux affaires de Sheldon ! Il décide de mener l'enquête, et vous voici embarqué dans un Cluedo, version *Big Bang Theory*. En anglais seulement... pour le moment !

TOYNEWZ

Deadman, c'est un peu le héros maudit de la relance des comics DC. Laissé un peu de côté, il est maintenant un membre actif de la Justice League Dark, l'équipe de super-héros spécialisés dans les affaires occultes. Le "gentil fantôme" est aussi le héros des courts-métrages de DC Nation (programme regroupant les dessins animés DC le samedi matin aux USA). C'est cette version plus enfantine qui fera l'objet en octobre d'une peluche. Deadman est accompagné de son "ami" Crow (le corbeau). Parfait pour un cadeau d'Halloween ! D'ailleurs, au même moment, Constantine et Zatanna, ses compagnons de la JL Dark, seront réunis dans un coffret de figurines articulées (en plastique) de 16 cm.

comme dans le théâtre japonais. Par contre mon style très "hachuré", très brut de décoffrage, je pense, rebute pas mal les collectionneurs de comics. Pour ce qui est de mon héros favori... Je ne connais pas assez ce domaine, celui qui me vient à l'esprit plus pour son côté sombre est Batman, surtout revisité par des artistes atypiques comme Bisley ou McKean. Le tout premier comic dont je me souvienne est un Spider-Man contre le Bouffon vert.

Vous proposez sur votre site internet des tutoriels. Est-ce une envie de transmettre votre savoir ?

Bien sûr, étant autodidacte j'ai envie de partager ce que j'ai appris à ceux qui voudraient se lancer dans le modelage mais qui ne savent pas par où commencer. J'ai pas mal galéré au début pour savoir comment travailler, quelle pâte utiliser, il n'y avait pas de tutoriel à l'époque ou alors très difficiles à trouver, on ne donnait pas d'astuces ou de truc gratuitement. Ça me semble normal maintenant de partager ce que je sais, d'aider comme je peux et de pouvoir être à l'origine de nouvelles vocations. Même si la 3D est omniprésente avec en plus l'arrivée des graveuses numériques, le modelage traditionnel restera pour moi important même si on veut travailler sur ordinateur. Comme le dessin il restera essentiel pour appréhender n'importe quelle discipline faisant appel au volume. J'essaie de transmettre un savoir, mais surtout montrer que c'est facile, démystifier un peu la discipline. Par ces vidéos je montre comment je travaille. Au début ça ne ressemble à rien et même un sculpteur pro va passer par une phase ou son œuvre n'est qu'un amas de pâte, il ne faut surtout pas abandonner à ce stade, ce que beaucoup de débutants pourraient faire. C'est pour cela que je propose des stages d'un week-end de modelage autour de l'anatomie d'un corps humain sur Toulouse ou dans n'importe quelle autre ville qui arrive à m'aider à organiser un stage.

Quel serait votre projet de sculpture de rêve ?

Réaliser de grandes scènes de batailles, des chorégraphies avec plusieurs personnages humains ou créatures s'affrontant dans des combats titanesques, des pièces ou s'imbriquent plusieurs figures, jouer sur la dynamique et la mise en scène comme une fresque en 3D. J'en rêve, mais avant il me faudrait trouver le mécène prêt à investir !

Plus d'infos : *roquelaine.com*

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

EN HARLEY...

Merci pour le petit article sur Harley Quinn. Comme mon pseudo l'indique je suis une grande fan. Ensuite j'envoie enfin mon avis (tardif certes) sur la nouvelle maquette. Pour le premier numéro de la nouvelle version j'étais un peu dubitative : il y avait encore pas mal d'articles dont les couleurs flashs et les impressions de fonds étaient difficilement lisibles pour moi qui suis porteuse de lunettes. Mais ce #88 m'a vraiment séduite, beaucoup plus lisible et surtout plein d'articles passionnants. Merci pour : l'expo Marvel, Infinite Crisis, Gary Frank, Greg Rucka, Lee Bermejo et le reste que je n'ai pas encore lu.

Harley Kim

Chère Harley, toute nouvelle maquette implique des tâtonnements et des réglages d'un numéro à l'autre, au fur et à mesure qu'on améliore ce qui peut l'être. Comic Box #87 était la base globale du changement. Et comme tu auras pu le constater dans le #88 (et aussi dans ce numéro), nous n'arrêtons pas pour autant d'évoluer (et il faut lire le reste du mag !).

RÂLERIE...

Moi, les comics j'aime ça depuis que je suis tombé dans la marmite de Strange quand j'étais petit. Bon, bien sûr, comme le dit Isanove dans un de vos derniers articles, j'y trouve de moins en moins d'artistes intéressants, mais je reste curieux et ouvert. C'est pour ça que je lis votre magazine. Depuis des années, je me dis qu'il faut que je vous écrive pour vous féliciter de sa qualité. Surtout le jour, où à la lecture d'un article particulièrement mal écrit, qui m'avait bien énervé, j'ai eu la curiosité de regarder qui rédigeait les autres, ces grands articles de fond dont le contenu a un effet hypnotique sur moi, quasi mystique : Xavier Fournier. Et là j'ai réalisé que la quasi-totalité du mag était écrite par une seule et même personne. Alors là, je me suis dit : chapeau le gars ! Tenir le rythme de parution et pondre autant de trucs aussi bien ficelés et référencés, bravo ! Bien sûr, il y a les interviews et les autres rédacteurs ne démériteront pas, bien au contraire. Il y a un bon équilibre dans tout ceci. Et puis le temps a passé et je n'ai pas écrit. Et puis j'ai découvert hier votre nouvelle maquette... Et là je me suis dit qu'il fallait agir. Non, parce que moi je l'aime bien votre magazine. Alors pourquoi ce suicide graphique ? Passe les BD du milieu qui me plaisaient très moyennement. Mais le reste ? C'est n'importe quoi, non ? Des blocs de toutes les couleurs partout, des titres aux effets mal gérés, des légendes en corps 4, un manque évident d'unité graphique, des articles qui se mélangent dans un ordre que je n'ai pas encore réussi à décrypter... Bon voilà, finalement j'ai pris ma plume pour râler... Allez s'il vous plaît, arrangez-moi vite tout ça, que je puisse retrouver le plaisir gourmand et un peu coupable de vous acheter en hâte à la gare, et continuer de vous lire avec autant de bonheur et d'appétit.

Hervé Duphot

Cher Hervé. Si tu veux des blocs qui ne changent pas de couleurs d'une page à l'autre, il y a... Le Monde. Plus sérieusement, Batman ou les X-Men n'ont pas la même ambiance, tous les articles ne sont pas écrits non plus de la même manière, dans la même optique. Ce qui fait qu'effectivement ce n'est pas toujours graphiquement uniforme, de manière "mécanique". Ça demande de s'acclimater au personnage ou à l'auteur concerné. Ça n'a pas changé depuis le début de la revue. Maintenant, que la nouvelle maquette change les habitudes et qu'il faille un peu de temps pour s'y faire, c'est normal (sinon ce ne serait pas la peine de changer). Mais comme le note Harley Kim, c'est un changement qui va dans la progression. Quant à Xavier, il écrit un nombre régulier d'articles dans les numéros mais il ne fait pas pour autant la "quasi-totalité du mag". Il y a aussi un certain nombre d'articles, ou la plupart des interviews, qu'il n'écrit pas (sinon il ne sortirait jamais du cachot). C'est un travail d'équipe. Nous parlons des sujets entre nous et nous les répartissons, là aussi pour nous mettre au service du sujet.

MICROS D'ARGENT

Votre article sur les Micronauts était aussi inattendu que bienvenu. Je connaissais le groupe et la série via les épisodes parus en France à l'époque. Et je crois d'ailleurs que ce n'est pas la première fois que vous y faites référence. Mais ce dossier très complet était très éclairant sur la partie inédite en France et les implications sur des titres récents (Avengers, Gardiens de la Galaxie) très bien vues, avec un superbe contrepoint dans l'évocation de la carrière de Ray Cummings, dont j'ignorais totalement l'influence. Presse et Internet confondus, j'ai envie de vous dire que je ne vois pas très bien sur qui on peut compter d'autre pour nous faire des articles sur des gens comme Ray Cummings. Par contre à l'inverse il y a des personnages ou des séries qui n'ont pas été très présents dans vos pages ces dernières années. Par exemple si on a pu se régaler de nombreux articles sur des membres des Vengeurs ou des X-Men, je trouve finalement que vous ne parlez pas tant que ça des Quatre Fantastiques

Stéphane Deniaud

En fait c'est mathématique : la liste des membres des Avengers et des X-Men, c'est faire l'appel à l'armée tellement ils ont de membres anciens ou actuels. Alors que les Fantastiques ne recrutent guère que des "remplaçants" quand une partie des membres originaux s'en vont. Statistiquement, il y a donc moins de membres des Fantastiques que des deux autres équipes et moins de personnages à évoquer. Mais nous avons un ou deux articles liés aux 4F en réserve.

DOCTEUR COULEUR

Je suis un lecteur assidu de votre revue depuis peu et... félicitations. J'ai très apprécié le dossier sur les X-Men que je découvre peu à peu... Mettre en évidence les liens BD comics séries TV... c'est très intéressant même si ça peut paraître évident pour certains. La seule critique irait à l'encontre du choix d'un fond coloré pour certains textes. Lire du noir sur du marron gris clair à la lumière électrique ne me semble pas évident, mais là c'est peut-être moi. Encore une fois félicitations pour votre travail.

Nuno PortoMaravilha
via notre page Facebook

Cher Nuno et... bienvenu parmi nous. Là, par contre vous soulevez un lièvre. Certaines couleurs claires peuvent en effet changer entre le stade de la conception à l'écran et ce, même si nous faisons des tests à l'imprimante, sachant

que l'impression elle-même ou la différence de papier influent sur les demi-teintes. Et ça, par la force des choses, on ne le découvre qu'une fois que c'est définitivement imprimé. À force on apprend à éviter certaines associations, sachant qu'elles ressortiront de manière différente. Mais, oui, quelques fois il y a des surprises à l'arrivée.

L'OUVERTURE

Fidèle discret mais continuel de votre publication, je suis toujours agréablement surpris par votre magazine, notamment avec votre article sur les liens entre le regretté Alain Resnais et le monde des comic-books. Cet article m'a fait penser à une autre disparition de ces derniers mois, celle de Cavanna. Or, je suis tombé récemment sur l'édition de Lil'Abner qu'il avait préfacé et traduit avec beaucoup d'application en 1971. Y a-t-il d'autres connexions entre lui et les comics qui pourraient servir de base à un petit article?

Damien Loic Sébastien

Cher Damien. Dans l'immédiat nous n'avons rien de prévu sur Cavanna. Mais qui sait, sur le long terme. Notre idée c'est que "la boîte à comics" se doit de penser en dehors de la boîte, que les fans de comics et les gens qui participent à leur évolution ne sont pas toujours où on croirait les trouver. Les exemples de Resnais, de Cavanna, de Sadoul et d'autres encore (ce qu'on a pu faire avec Uderzo par exemple) le démontrent.

TEL LE PHÉNIX

Merci pour les remaniements apportés à Comic Box, qui vont totalement dans le sens de cette nouvelle donne sociétale qui veut que les comics soient indissociablement rattachés à leurs adaptations filmiques dans l'imaginaire collectif. Ces dernières ont pris une part si prépondérante qu'il est désormais nécessaire, je pense, d'associer des analyses transversales rattachées au 7e art ET au 9e art au sein de notre estimé bimestriel... dans une logique "comparatiste", justement. Tel fut brillamment le cas lors du dernier numéro, concernant cet excellent article de fond disséquant *Days of Future Past*.

Laurent

P.S. : ma fille Crystal vient de fêter ses 10 ans et elle vient de recevoir une figurine articulée de Phénix, représentant Jean Grey "émergeant" et parée pour la 1ère fois de son bel oiseau de feu... Comment ça, "déformation parentale"? Je n'y suis pour rien, moi!

Cher Laurent, les remaniements sont dans la forme, pas dans le fond. Ca ne date pas d'hier. En cas de film nous sommes toujours-là pour revenir à la source et montrer le lien avec les comic-books. Ce n'est pas tant comparer les deux que souligner l'importance d'une saga comme le Days of Future Past des années 1980 pour le mythe des X-Men.

INSTANTANÉS

Les dédicaces se sont multipliées à une cadence de folie ces dernières semaines. Ainsi, trois comic-shops parisiens, Comics Records, Apo-K-Lyps et Pulps ont profité du *Free Comic Book Day* pour recevoir des artistes de comics, respectivement Derf Backderf (*Mon Ami Dahmer*), Paul Renaud (*Uncanny Avengers*) et Gary Frank (*Batman Terre 1*). Avant cela le Diable Blanc recevait une belle brochette : Mike Grell, Mark Texeira & Steve Scott.

1 Derf Backderf et l'album qui lui a valu un prix à Angoulême cette année.
2 Paul Renaud, la semaine où sortait son très attendu *Uncanny Avengers Annual #1*.
3 Les trois caballeros Mike Grell, Mark Texeira & Steve Scott.
4 Gary Frank l'a compris : quand un des Watchmen exige un dessin, pas question de refuser.

JOCK

MULTITÂCHE

SON VRAI NOM EST MARK SIMPSON. MAIS VOUS LE CONNAISSEZ PROBABLEMENT MIEUX SOUS LE NOM DE JOCK, QUAND IL TRAVAILLE POUR LES COMICS OU LE CINÉMA. DESSINATEUR ANGLAIS, FORMÉ À L'ÉCOLE DE 2000 AD, IL SE LANCE AVEC ANDY DIGGLE DANS *LENNY ZERO* ET *THE LOSERS*, PUIS *GREEN ARROW YEAR ONE* (URBAN) OU *DETECTIVE COMICS*. CE TOUCHE-À-TOUT A TRAVAILLÉ AUSSI POUR MARVEL, SUR *SAVAGE WOLVERINE*. JOCK ? UN ARTISTE COMPLET !

Votre *Green Arrow Year One*, paru en 2007 a servi de base à la série TV *Arrow*, à toute la première saison, en fait, êtes-vous content du traitement qu'ils lui ont réservé ?
Évidemment, comme on ne savait même pas qu'ils utilisaient des éléments de ce comic-book, c'était plutôt chouette pour nous de le découvrir lors du 1er épisode, de reconnaître l'île, de voir Oli avec la capuche, le short etc. (rires) C'est toujours une récompense de voir que son travail est considéré comme assez bon pour être utilisé ailleurs. Mais franchement c'était une grosse surprise !

DC vous a demandé de refaire la couverture à ce moment-là pour coller à la série TV, non ?
Oui, en fait quand la série a démarré, le comic-book qui était sorti depuis un moment, a été épuisé assez rapidement et comme il fallait le réimprimer, DC nous a effectivement demandé de faire une couverture qui se rapprocherait plus encore de la TV, c'est celle où on voit le personnage en pied, qui vous regarde avec la capuche sur la tête.

Qu'est-ce que vous préférez dans le personnage de Green Arrow ?
Je ne sais pas... Je ne suis pas un grand expert de Green Arrow en fait, je n'en ai pas lu tant que ça, je me rappelle juste de *Green Arrow The Longbow Hunters* (minisérie ou Mike Grell réinventait le personnage) dans les années 1980. Mais c'était pas mal en fait, car ça nous a permis d'aborder le personnage avec une certaine fraîcheur... Il y avait cette histoire un peu initiatique qu'on avait vraiment envie de raconter et voilà ! Elle se termine quand il met son masque et qu'il devient celui qu'il doit être... C'est une histoire de rédemption, de changement. Oliver Queen réalise qu'il a besoin de changer et il le fait, c'était vraiment intéressant de ce point de vue-là. C'était la même chose avec les Losers, on n'avait pas lu les histoires précédentes avant, on a fait les nôtres, c'est tout !

Quels souvenirs gardez-vous de cette série, *The Losers* ?
C'était notre premier travail pour les États Unis c'était un gros challenge pour nous ! Mais on s'est lancés à fond ! C'est comme nager en eaux profondes, ou tu t'en sors ou tu y passes ! (rires) Nous, on aurait pu se noyer et on n'aurait plus jamais pu bosser dans les comics aux USA ! Mais on a eu de la chance, ça a marché, et ils en ont même fait un film quelques années plus tard !

Pas de *Green Arrow*, pas de *Losers*, vous avez grandi en lisant quoi comme comics ?
2000 AD. *Judge Dredd*. C'est toujours mon personnage préféré d'ailleurs.

Il me semble que vous aimez bien Batman aussi, non ?

Vous qui l'avez dessiné dans *Detective Comics* ?
C'est vrai, j'aime bien Batman ! Dans *The Black Mirror*, c'était Dick Grayson qui était Batman, je l'ai donc dessiné de manière un peu plus acrobatique, plus souple, moins monolithique que si c'était Bruce Wayne. Et le scénario de Scott Snyder était tellement bon que franchement j'ai tout fait pour lui rendre justice.

On dirait aussi que le commissaire Gordon vous plaît bien ?
Oui j'ai eu beaucoup de plaisir à le dessiner dans *The Black Mirror*. Les scènes où Gordon et Dick Grayson parlent sont mes préférées. Je trouve que la relation entre eux deux, telle que Scott l'a écrite, est vraiment intéressante. Je suis capable de dessiner des personnages pendant des heures (rires).

RE RES PÈ

- 2004 : *The Losers* (DC)
- 2007 : *Green Arrow Year One* (DC)
- 2011 : *Batman: the Black Mirror* (DC)
- 2013 : *Snapshot* (DC)
- 2013 : *Savage Wolverine* (Marvel)

Quels auteurs vous ont influencé ?
Quand j'étais jeune, la bande de *2000 AD*, indiscutablement. Mike McMahon, Brian Bolland, Steve Dillon, Dave Gibbons etc. Puis quand Simon Bisley est arrivé avec *ABC Warriors* c'était impressionnant. Après, je suis tombé dans la peinture, je n'étais pas encore trop sûr de vouloir dessiner des comics... Donc des gens comme Kent Williams, Dave McKean, Mike Mignola, Eduardo Risso. Mais disons que ça fait un moment que j'essaye de ne pas être influencé par les autres. J'apprécie leur travail, mais j'essaye de suivre mon style, quel qu'il soit... Si vous essayez de changer de style pour coller à une image, ou à ce que vous pensez que l'éditeur attend de vous, en général ça ne marche pas et vous êtes perdu... J'ai sans doute eu de la chance, mais je suis un grand partisan de la philosophie "chacun son chemin". J'essaye de trouver le mien et de le suivre.

Comment travaillez-vous, techniquement ?
Je fais des crayonnés, au crayon, au stylo, au marqueur, au pinceau, bref, avec tout ce qui me tombe sous la main, ça dépend de l'épaisseur du trait et du style que je veux obtenir, et j'utilise l'ordinateur pour les couleurs. Quand je fais des concept-work pour le cinéma aussi je les fais numériquement. Le numérique offre des possibilités fantastiques. Mais en ce qui concerne les comics, je préfère vraiment le papier et le crayon. J'aime beaucoup l'encrage. Sentir la marque des traits sur le papier.

On le voit particulièrement par exemple dans un projet comme *Snapshot*, vous avez choisi dès le début de le faire en noir et blanc ?
On l'a imprimé en Angleterre d'abord, en noir et blanc, et au départ on s'était dit Andy et moi qu'on allait le coloriser pour Image. Mais je n'étais pas sûr, parce que finalement en faisant les dessins je les avais pensés en noir et blanc. Donc on a

lancé le débat sur Twitter, "Pour ou contre coloriser *Snapshot* ?" et on n'était pas très avancés, car les avis étaient vraiment partagés, 50/50 ! (rires) Donc on l'a laissé comme ça. Et quand on est venus en France pour Angoulême, et qu'on a vu le livre (Urban comics) on était vraiment fiers je dois dire...

L'an dernier vous avez dessiné et écrit un story-arc de *Savage Wolverine*, comment est-ce arrivé ?
Je faisais déjà des couvertures de *Wolverine*, j'aime beaucoup le personnage et mon éditeur m'a proposé de dessiner quelques épisodes, qui ne seraient pas dans la continuité etc. Et elle a suggéré que je pourrais même les écrire, alors j'ai sauté sur l'occasion ! J'ai fait un truc de science-fiction, j'étais surpris mais content qu'ils me laissent faire. Comme c'était la première fois que j'écrivais, j'avais décidé d'y aller doucement, avec une histoire finie, autonome, parce qu'on ne court pas avant de savoir marcher ! Mais bien sûr, je voulais aussi faire quelque chose d'unique si possible, d'où l'idée de placer Logan dans cette planète super lointaine, pas accueillante du tout et uniquement peuplée d'insectes et de parasites, si bien qu'il n'a pas d'autre choix que d'en devenir un lui-même ! (rires) Je sais, dit comme ça, c'est dégoûtant, mais dans un environnement tellement brutal, il faut être prêt à tout !

C'était difficile pour vous de concilier les deux, écriture et dessin ? Qu'est-ce que vous avez préféré dans ce projet ?
Disons que ce que je voulais éviter, c'était d'écrire quelque chose juste parce que j'aurais eu envie de le dessiner... Je voulais au contraire que les pages intérieures servent le récit avant tout. L'histoire est centrée autour de Logan et de sa rencontre avec Kouen, ce jeune garçon qui lui ressemble d'une certaine manière... Du point de vue de l'écriture, ce que j'ai préféré c'est la fin poignante entre ces deux personnages et le fait même de jouer avec Logan que j'aime beaucoup. Où qu'il soit, et quelles que soient les circonstances, il est capable de gérer toutes les situations. Vous pouvez l'envoyer n'importe où, rencontrer n'importe qui, il restera lui-même, j'adore ça ! En termes de dessins, j'ai adoré dessiner la grosse bête dans l'épisode #1, c'était fun. (rires)

Quand vous faites une couverture ou une page intérieure, c'est très différent pour vous ?
Comme je l'ai dit, une page intérieure doit servir l'histoire alors qu'une couverture doit accrocher et intriguer le lecteur qui se promène dans un rayon. Ce n'est pas le même but. Ça ne veut pas dire que les pages intérieures ne doivent pas être accrocheuses non plus, mais c'est le script qui prime.

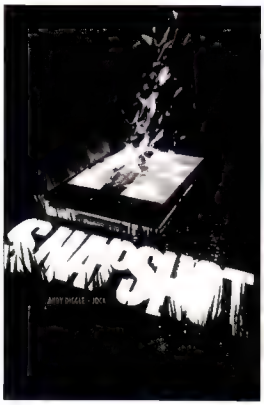
Comment se passent vos journées entre les comics, les designs de films etc. ?
Je fais un peu moins de comics en ce moment, mais ça va changer, car notre nouvelle série avec Scott Snyder commence chez Image en septembre, ça s'appellera *Wytches*. On va commencer par un story-arc de 6 épisodes, faire une pause et enchaîner avec 6 autres. On est devenus amis sur *Detective Comics* et il m'a appelé quelques mois après pour me proposer ce projet. Il est très ouvert et me demande mon avis sur plein de choses. On était d'accord depuis le début pour qu'il y ait pas mal de magie, de surnaturel, on va reprendre la mythologie des sorcières à la base. Tout ce que vous croyez savoir sur elles est faux ! Les vraies sorcières habitent dans les bois et ce ne sont pas les gentilles petites dames auxquelles vous pensez... Elles sont grandes et minces et se cachent derrière les arbres, vous allez avoir peur ! On est super excités par cette série ! (rires)

"Dans un environnement tellement brutal, il faut être prêt à tout !"

Vous avez fait pendant des années les couvertures de Scalped, de quoi êtes-vous le plus fier ?
Le simple fait d'avoir travaillé sur cette série c'était déjà un grand

À HAUT : *Losers*, une série culte qui a permis à Jock de s'imposer aux USA.

CI-DESSUS : *Snapshot*, le dernier projet (en date) signé Diggle et Jock.



AND LET ME GUESS...N RETURN, YOU GET A FAVOR...WHAT IS IT THIS TIME...JOKER? GUNS? BOMBS? ALL THOSE RARE CHEMICALS YOU NEED FOR YOUR GAS?
OH, NO, OZZY...NOTHING LIKE THAT.

EN HAUT : Jock et le Joker ? Une association qui arrache !

CI-DESSUS : Pour *Scalped*, Jock était le "cover artist" attitré.

EN BAS : Wolverine est déjà un perso assez brutal mais Jock ne lui a rien épargné !

honneur ! Le début était bien, mais c'est à l'épisode 15 je crois que j'ai réalisé que c'était vraiment un des meilleurs comic-books que j'ai lus de toute ma vie. Un chef-d'œuvre. Et vous verrez que je ne le dis pas souvent, d'autant que je n'ai pas tellement le temps de lire les comics des autres... J'ai des piles de comics que DC m'envoie à la maison, et pas le temps... En ce moment, je suis juste *Batman Black and White*, *The Wake*, et tout ce que fait Scott Snyder.

Vous êtes anglais, comment expliquez-vous l'immense succès des Britanniques dans les comics US ?

Leur eau potable est contaminée par un truc... (rires) Je plaisante, parce que je ne sais pas vraiment, mais si on y réfléchit sérieusement, oui, il doit bien y avoir une explication. Peut-être que ça a quelque chose à voir avec notre éducation... Dans le sens où on baigne dans les comics, mais qu'on ne révère pas les super-héros comme le font les Américains. Donc peut-être que quand on les traite, on apporte quelque chose de différent, une valeur ajoutée. C'est Alan Moore qui a commencé, avec la déconstruction des super-héros. Or, c'est difficile de déconstruire quelque chose dont on est très proche... Donc, peut-être que la distance permet cela.

Vous n'êtes pas trop fan de super-héros on dirait...

Non, ce n'est pas que je ne les aime pas, c'est que je pense que je ne suis pas la personne la plus adaptée pour les dessiner. Prenez un artiste comme Jim Lee par exemple, son travail est parfait, moi je ne pourrais pas faire ça. Mais je peux m'arranger avec certains super-héros, par exemple Batman, Wolverine, le Punisher peut-être quelques autres.

Superman ?

Au début de cette année j'ai fait une histoire courte qui a été publiée en ligne, avec Superman et le Joker c'est le numéro #40 d'*Adventures of Superman- The Sound of One Hand Clapping*. Elle était écrite par Max Landis, qui a écrit le scénario du film *Chronicle*, et qui est aussi le fils du réalisateur John Landis. J'ai beaucoup aimé cette histoire, mais c'est vrai que dessiner Superman c'était beaucoup de travail pour moi. En revanche le Joker j'étais plus à l'aise, je l'aime vraiment beaucoup.

Qu'est-ce qui vous semble difficile à dessiner d'une manière générale, les enfants peut-être ?

Hum, je ne crois pas, tu fais un peu moins de traits sur le visage et les gens ont l'air plus jeunes (rires). J'aime bien les immeubles, les villes etc. Ah, je sais ! Les animaux je trouve ça dur à dessiner ! Les chevaux, les trucs comme ça, je n'ai pas l'habitude, je n'en fais presque jamais, donc je pense que j'aurais vraiment du mal. En fait ce qui me semble le plus difficile dans les comics c'est de rester dans la continuité, de faire des personnages fidèles aux différents modèles, pour moi c'est ça, le plus compliqué...

Vous êtes ami et vous travaillez avec Andy Diggle assez souvent, quelle est, à votre avis la plus grande force de votre duo ?

Je ne sais pas, mais j'ai l'impression que les gens répondent bien à notre association ! Andy écrit des histoires énormes et moi j'ajoute une dimension très terre à terre, je crois qu'on est complémentaires. Il y a des scénaristes avec lesquels je dois réfléchir, je lis leur script et je me demande comment je vais pouvoir mettre cela en images. Alors que quand je lis un script d'Andy, je vois directement les cases dans ma tête. Avec un auteur comme Jason Aaron aussi par exemple ça me fait la même chose, je visualise directement les choses. Peut-être parce que nous avons le même âge, les mêmes références etc.

La plupart des artistes populaires ces derniers temps rejoignent Image comics, on a l'impression qu'ils fuient le système des studios, et vous ?

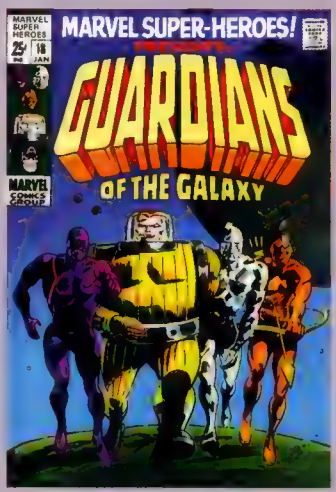
C'est vrai que c'est un phénomène important aujourd'hui que de nombreux artistes rejoignent Image avec leurs séries et je trouve ça enthousiasmant. Car personnellement, je ne le vis pas comme une fuite, c'est juste une opportunité de posséder mes personnages. Je n'ai aucun reproche à faire aux studios, tous les travaux que j'ai faits pour DC ou Marvel se sont bien passés, on ne m'a jamais demandé de rentrer dans un moule, ou de faire des changements etc. Ils m'ont toujours soutenu, et j'ai encore des projets avec eux, donc vraiment je ne quitte pas le système des studios, je vais juste chez Image pour écrire des histoires personnelles et en avoir les droits. C'est une autre étape, c'est tout. C'est un peu impressionnant d'ailleurs car on est vraiment seuls... Andy et moi on fait des trucs dans notre coin et hop ! ça sort dans le monde entier... Et là Scott et moi par exemple, on fait notre série tous les deux, sans assistant, sans éditeur etc. et elle va sortir à côté des Marvel et des DC, tout repose sur nos épaules... Mais c'est ça qui est génial !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

DANS UNE GALAXIE
PAS SI LOINTAINE...

CINÉMA OBLIGE, LES GARDIENS DE LA GALAXIE VONT PROFITER D'UN ÉNORME COUP DE PROJECTEUR CET ÉTÉ. UN ÉLAN BIENVENU SUR UN CONCEPT LANCÉ DANS LE DÉSINTÉRÊT GÉNÉRAL, IL Y A 45 ANS. LES GARDIENS, C'EST UN PEU LA PREUVE QUE (MÊME LORSQUE L'ON PARAÎT CONDAMNÉ À ÊTRE DES HÉROS DE SECOND ORDRE, AVEC UNE PUBLICATION EN POINTILLÉ) TOUT PEUT S'ARRANGER.

Mauvais endroit ou mauvais moment, certaines séries sont mal nées. À la fin des années 1960, Marvel est déjà bien engagé dans son renouveau. Les Fantastiques, les Avengers ou Spider-Man sont passés par là. L'éditeur a alors l'idée de singer une série du concurrent DC Comics : *Showcase* est l'anthologie qui a vu démarrer Flash ou encore Green Lantern. Il s'agit de lancer un personnage sur quelques numéros et de lui donner sa propre série si le public accroche. L'imitation porte le nom de *Marvel Super-Heroes* et l'on pourrait croire qu'avec un nom pareil les fans de l'éditeur vont se ruer sur tous les nouveaux concepts qui y apparaissent. C'est peine perdue. En dehors du Captain Marvel kree (et encore parce que le héros sera réinventé plusieurs fois par la suite, par Gil Kane puis Jim Starlin), aucune des expérimentations (Medusa, l'aviateur Phantom Eagle ou le Black Knight) ne décollera vraiment. Starhawk, un héros futuriste, ne sera même jamais publié, Marvel décidant d'arrêter les frais et de consacrer le titre à des réimpressions. Quelque part au milieu de tout cela (*Marvel Super-Heroes #18*, janvier 1969) apparaissent les Gardiens de la Galaxie. Le scénariste Arnold Drake, un auteur habitué de DC Comics, s'inspire lourdement de *La Légion des Super-Héros*. Les Gardiens vivent au XXIXe siècle. L'équipe réunit d'abord quatre héros originaires de planètes différentes, nés pour la plupart avec des aptitudes propres à leurs peuples. La grosse différence, c'est que là où la Légion vit dans un futur utopique, pas loin de la vision d'un Buck Rogers, on introduit ici une grosse dose de tension : le Système solaire a été conquis par des extraterrestres monstrueux, les Frères de Badoon (ou tout simplement "Badoons"), qui ont exterminé les uns après les autres les colonies humaines. Du coup Martinex (un homme-cristal de Pluton), Charlie-27 (une sorte de Bibendum originaire de Jupiter) et l'archer Yondu (un extraterrestre venu d'Alpha du Centaure) sont, ou imaginent être les derniers survivants de leur race. Ils s'allient au major Vance Astro, un astronaute de notre époque qui a voyagé à travers les étoiles, maintenu dans une forme d'hibernation contrôlée. Le drame d'Astro est double : lorsqu'il arrive au bout de son voyage, vers une autre étoile et qu'il est tiré de son sommeil, il découvre... des humains ! Une nouvelle forme de propulsion est apparue après son départ et Astro a été doublé par les générations futures. Son voyage n'a servi à rien. Qui plus est, la procédure d'hibernation a deux effets fâcheux. D'abord, il est prisonnier d'un costume étanche (exposé à l'air, son corps tomberait en poussière), ensuite ce long sommeil a décuplé ses capacités psychiques. Astro peut donc déchaîner une force mentale destructrice. On reconnaît bien la patte d'Arnold Drake. Vance Astro, prisonnier d'un costume qu'il ne peut enlever, est assez semblable au Negative Man et à Robotman, deux membres de la Doom Patrol que Drake avait auparavant créés chez DC. Ce premier épisode montre Astro à la fois amer et condescendant ou même raciste envers Yondu. L'épisode initial les voit échapper aux Badoons et former un groupe, bien décidé à sauver le dernier monde humain (la Terre) de cette occupation extraterrestre. C'est donc d'une certaine manière une transposition de la Seconde Guerre mondiale, avec les Badoons dans le rôle de nazis cosmiques et les Gardiens qui forment la résistance. Cet épisode initial est dessiné par Gene Colan, qui fait des choix assez particuliers au niveau des costumes. Charlie-27 porte une sorte de combinaison pneumatique jaune, Vance Astro est habillé en violet. On est assez loin des codes couleurs habituels des héros de chez Marvel. De toute façon on est assez loin de l'univers Marvel en général. Si ce n'est la présence des Badoons (apparus quelques mois plus tôt dans la série Silver Surfer), le lien est ténu. Le groupe disparaît instantanément dans les oubliettes de Marvel....



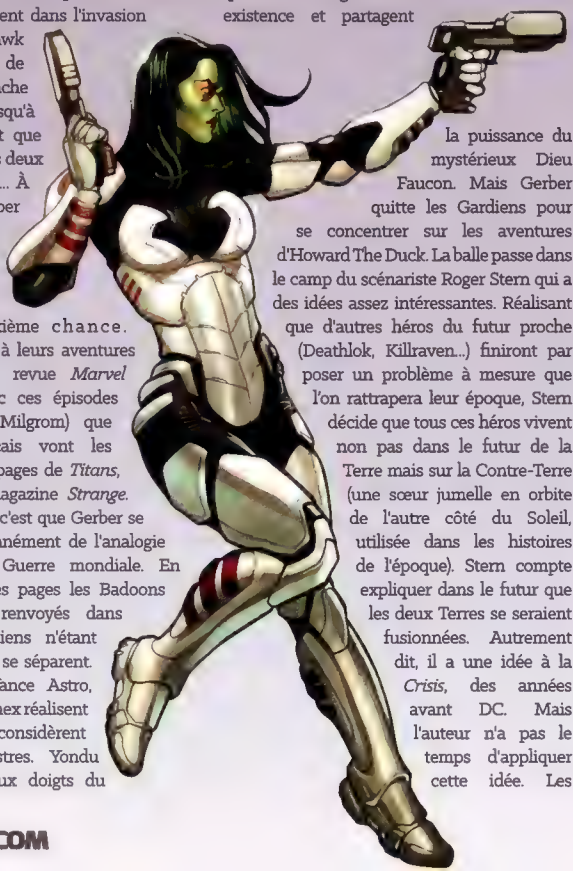
ROUND II

À l'époque, Marvel imagine mal laisser les héros et les lecteurs en suspens. Il faut toujours "finir" les intrigues. Et quand les séries s'arrêtent ou ne démarrent pas, les scénaristes ou éditeurs se font un devoir de recycler les histoires dans d'autres titres afin qu'elles trouvent un prolongement convenable. Cinq ans plus tard, c'est donc dans *Marvel Two-In-One* (la série qui abrite les aventures de la Chose s'alliant à chaque épisode à des héros différents), en 1974, que les Gardiens vont refaire surface et, à bien des égards être réinventés. Cette fois ce sont Steve Gerber (scénario) et Sal Buscema (dessins) qui œuvrent et s'octroient un droit d'inventaire. La Chose et Captain America sont projetés en l'an 3014 et découvrent que la Terre a été conquise par les Badoons. Ils sont alors rejoints et aidés par des Gardiens de la Galaxie dont les costumes ont été revus et corrigés par Dave Cockrum (*Uncanny X-Men*). Ils ressemblent beaucoup plus à des super-héros. Gerber souligne aussi le parallèle entre Captain America et Vance Astro, deux hommes qui se sont réveillés en dehors de leur époque. Les Gardiens deviennent à partir de là, la "chose" de Steve Gerber, qui va les promener dans d'autres projets et continuer à les remodeler. En 1975, à partir de *Giant-Size Defenders #5* et avec l'aide de tout un collectif de co-scénaristes (Gerry Conway, Roger Slifer, Len Wein, Chris Claremont et Scott Edelman), les Gardiens arrivent à l'époque actuelle.

À GAUCHE : la version des années 1970, retookée par Dave Cockrum et renforcée par le majestueux Starhawk.

À DROITE : dans la saga de Korvac, les Gardiens de la Galaxie et les Avengers se retrouvent confrontés également au Collectionneur. Serait-ce une des bases (sans doute lointaine) du film de cet été ?

Eh oui, ils n'ont pas attendu *Days of Future Past* pour jouer à ce jeu-là. Piégés à notre ère, ils s'allient finalement aux Défenseurs pour une saga qui va s'étendre sur une demi-douzaine d'épisodes, avant de retourner dans le futur. Mais surtout Gerber va leur ajouter leur premier nouveau membre, Starhawk (parfois traduit par Icarus en France). Le nom fait référence au héros futuriste avorté de *Marvel Super-Heroes* mais le personnage est très différent : un être surpuissant doté d'ailes d'énergies et d'une connaissance... qu'il ne partage qu'au compte-gouttes. Starhawk, c'est un peu le Gandalf des Gardiens de la Galaxie. Ces épisodes induisent aussi un renversement dans l'invasion des Badoons. Starhawk guide les Sœurs de Badoons (la branche femelle de la race) jusqu'à la Terre. Il apparaît que chez les Badoons les deux sexes sont ennemis... À ce moment-là, Gerber a assez affiné le concept pour que Marvel accepte de donner aux Gardiens une deuxième chance. Ils ont droit, enfin, à leurs aventures régulières dans la revue *Marvel Presents*. C'est avec ces épisodes (dessinés par Al Milgrom) que les lecteurs français vont les découvrir dans les pages de *Titans*, le petit frère du magazine *Strange*. Le coup de théâtre, c'est que Gerber se débarrasser instantanément de l'analogie avec la Seconde Guerre mondiale. En l'espace de quelques pages les Badoons sont vaincus et renvoyés dans l'espace. Les Gardiens n'étant plus nécessaires, ils se séparent. Mais bien vite, Vance Astro, Charlie-27 ou Martinex réalisent que les humains les considèrent comme des monstres. Yondu passe même à deux doigts du suicide. Là, il faudrait plutôt faire le parallèle avec l'après-guerre du Viêt Nam et le retour au pays de soldats pas forcément bien accueillis. Heureusement pour eux, Starhawk veille. Il les réunit à nouveau et leur explique que la Terre n'est plus un endroit pour eux. Ensemble, ils vont explorer l'univers, découvrir d'autres mondes. Le groupe de résistants s'inspire alors fortement de *Star Trek* (comme dans *Marvel Presents #5*, où ils visitent un monde devenu un asile psychiatrique). Vance Astro serait une sorte de Kirk, le rôle de Spock étant tenu alternativement par Starhawk ou Yondu (qui découvre par ailleurs que son espèce existe toujours). Gerber féminise aussi l'équipe, qui jusqu'ici restait un "club d'hommes". D'abord, ils découvrent la dernière mercurienne, Nikki (reconnaissable à sa chevelure enflammée). Ensuite, Starhawk, révèle son plus grand secret : il est à la fois un homme et une femme qui sont obligés d'alterner leur existence et partagent la puissance du mystérieux Dieu Faucon. Mais Gerber quitte les Gardiens pour se concentrer sur les aventures d'Howard The Duck. La balle passe dans le camp du scénariste Roger Stern qui a des idées assez intéressantes. Réalisant que d'autres héros du futur proche (Deathlok, Killraven...) finiront par poser un problème à mesure que l'on rattrapera leur époque, Stern décide que tous ces héros vivent non pas dans le futur de la Terre mais sur la Contre-Terre (une sœur jumelle en orbite de l'autre côté du Soleil, utilisée dans les histoires de l'époque). Stern compte expliquer dans le futur que les deux Terres se seraient fusionnées. Autrement dit, il a une idée à la *Crisis*, des années avant DC. Mais l'auteur n'a pas le temps d'appliquer cette idée. Les ventes n'étant pas au rendez-vous, *Marvel Presents* s'arrête. Stern en sera quitte pour promener à son tour les Gardiens dans ses autres projets. On les retrouve ainsi dans *Thor Annual #6* où, avec le dieu du Tonnerre, ils affrontent le terrible Korvac (investi du pouvoir de Galactus), qui va devenir leur adversaire le plus formidable. Jim Shooter et Roger Stern leur font ensuite rencontrer les Avengers dans le cadre de la saga de Korvac. C'est ici que naît pour la première fois l'idée que les Gardiens sont des Avengers du futur. En tout cas, ils se retrouveront considérés comme des vengeurs honoraires... Mais au cours des années 1980 leurs apparitions s'espacent....



UNE CERTAINE IMAGE DU FUTUR

Tout change en 1990. Marvel est lancé dans un plan d'occupation du marché. Il faut lancer de nouveaux numéros #1 pratiquement tous les mois. C'est dans cette optique que l'on voit revenir les Gardiens de la Galaxie, pour la première fois dans une série portant leur nom. Elle est confiée à un auteur (à la fois scénariste/dessinateur) relativement inconnu, Jim Valentino, qui vient de la BD indépendante et de l'animation. C'est vraiment une nouvelle formule : Valentino repense le concept. Au lieu de sillonner des planètes inconnues façon *Star Trek* ou de voyager dans le temps, les Gardiens vont se recentrer sur... l'avenir de l'univers Marvel. Par exemple, les Stark sont une race extraterrestre fanatique de la technologie d'Iron Man. Wonder Man existe toujours mais c'est un vieillard nommé Hollywood. Les descendants des X-Men sont partis s'établir sur une autre planète (un concept ressorti récemment dans *Uncanny Avengers*). On découvre au passage l'Esprit de la Vengeance (le successeur de Ghost Rider) de ce millénaire futur ou encore le nouveau Phénix. Là-dedans les Gardiens eux-mêmes sont un peu perdus, cannibalisés pour mieux se prêter à cet exercice. Mais cela marche. Ça marche même mieux que jamais : au moment de constituer Image Comics, quand Todd McFarlane, Rob Liefeld et les autres fondateurs du label regardent les ventes de Marvel en se demandant qui pourrait les rejoindre, il semble que le titre *Guardians of the Galaxy* soit la série Marvel qui vende le mieux une fois que l'on a mis de côté les séries liées aux X-Men ou à Spider-Man. La bande d'Image propose donc à Valentino de les suivre. À partir de là, les Gardiens passent dans d'autres mains mais toujours selon les mêmes recettes. Vance Astro, qui a découvert le bouclier de Captain America, échappe à son costume étanche et devient un héros patriotique sous le nom de Major Victory.

Mais on introduit aussi de nouveaux membres tels que Replica (une jeune Skrull), Talon (un Inhumain qui devient un peu le Wolverine du groupe), Firelord ou Yellowjacket (membre des Maîtres du Mal, venue du XX[e] siècle). Aleta et Starhawk ne sont plus fusionnés. Vance et Aleta roucoulent un peu ensemble. Puis Vance Astro se retrouve à nouveau prisonnier d'un costume étanche, vaguement semblable à un symbiote. Le succès est même suffisant pour justifier un spin-off, une minisérie consacrée aux Galactic Guardians (équipe constituée par les personnages secondaires de la série). Marvel en est à créer un logo "Marvel 3000". Et d'autres titres Marvel font aussi référence à eux. On apprendra ainsi que la partie mâle de Starhawk est en fait le fils de Quasar et, de ce fait, le protecteur de l'univers dans le futur, lui aussi doté de la conscience cosmique. Dans le même ordre d'idée, le Vance Astro du présent (avant qu'il devienne astronaute) a été établi comme un mutant. Il devient donc un super-héros costumé, d'abord nommé Marvel Boy puis Justice, tout en portant une variation du costume de son homologue adulte. On le croise dans la série *New Warriors* avant qu'il devienne plus tard un membre des Avengers. Mais la série est victime de la crise des comics en 1995 et s'arrête au bout de 62 épisodes. Autant dire qu'en 1969 personne n'aurait parié sur une telle carrière pour le groupe. L'arrêt vient de circonstances extérieures mais Marvel ne va pas se presser pour relancer la série. D'autant que la fanbase reste plus attachée à la version des années 1970. Quand d'autres auteurs auront l'occasion de mentionner le groupe, ce sera pour revenir aux personnages tels qu'on les connaissait avant Valentino. Dans *Avengers Forever* Kurt Busiek et Carlos Pacheco les mentionnent une nouvelle fois comme des Avengers du futur. Et quand Jim Krueger, Alex Ross et Doug Braithwaite les utilisent dans *Paradise X*, c'est bien pour revenir aux costumes inventés par Dave Cockrum et ignorer d'une manière générale les personnages rajoutés par la suite (comme Talon et les Galactic Guardians). Pourtant, pas de retour massif, pas de mention réellement importante. Précisons juste un apport de Fabian Nicieza dans *Thunderbolts* #106 (2006), qui expliquait que les Gardiens de la Galaxie étaient en fait un concept beaucoup plus ancien que l'on avait pu le penser avant, qu'il avait existé des versions des Gardiens dans le passé lointain (dont l'une avec une prédécesseur de Moonstone) à chaque fois qu'il s'était agi de protéger l'univers. Mais cette piste ne fut jamais reprise.

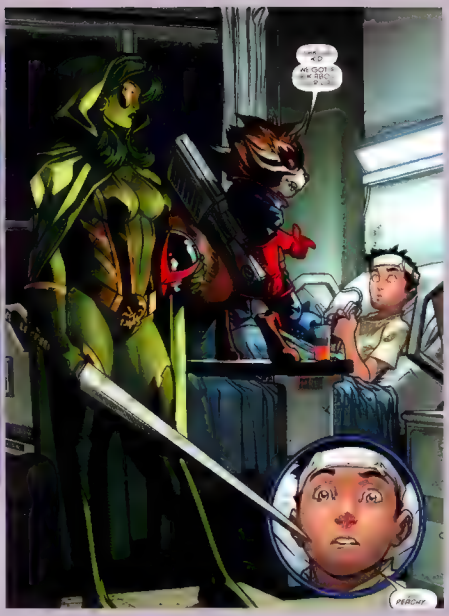
REFONTE

L'étape suivante s'effectue un peu à l'insu de toute considération sur le groupe. Cette autre version est souvent attribuée, un peu abusivement, aux coscénaristes Dan Abnett et Andy Lanning. En fait elle surtout conçue par Keith Giffen et Timothy Green II en 2007, pour répondre à un besoin de Marvel. L'éditeur réalise la soudaine montée en puissance de *Green Lantern* chez la concurrence, alors que Marvel n'a pratiquement pas de séries cosmiques. On s'emploie donc à redynamiser cette catégorie à travers les crossovers *Annihilation* et *Annihilation: Conquest*. Giffen et Green produisent alors la minisérie *Annihilation Conquest: Star-Lord*. Il s'agit de monter une sorte d'équipe de black-ops de l'espace, menée par Star-Lord, un héros que Giffen a déjà utilisé par le passé (dans la série *Thanos*). Le scénariste récupère aussi au passage Groot, un extraterrestre végétal (pas capable d'articuler autre chose que "*Je suis Groot !*"), lié à une autre série de Giffen, *Nick Fury's Howling Commandos*. Puisque l'on part d'emblée dans le baroque, l'éditeur Jim McCann suggère l'utilisation de Rocket Raccoon, un raton laveur intelligent que Giffen avait cocréé avec Bill Mantlo. Et on peuple le reste de ce groupe sans nom de personnages secondaires peu attendus (Captain Universe, Mantis, Deathcry et Bug, un transfuge des Micronauts) et donc imprévisibles. Giffen s'en retourne chez DC et Marvel décide de lancer un nouveau mensuel consacré au groupe de Star-Lord. On décide d'y ajouter quelques autres personnages impliqués dans *Annihilation Conquest* (en particulier Drax le destructeur et Gamora, la fille adoptive de Thanos). L'écriture est, à ce moment-là, confiée à Abnett et Lanning (Paul Pelletier s'occupant des dessins). Passée la minisérie initiale (et alors que Captain Universe et Deathcry n'ont pas survécu), se pose la question de comment nommer le nouveau groupe. Petit secret de coulisses : quand un auteur créé une nouvelle marque pour un éditeur de comics, ses droits d'auteur sont plus importants. Voilà pourquoi Marvel a tout intérêt à réutiliser un nom ancien plutôt que d'inventer une Star Brigade ou quelque chose du genre. Marvel avait quelques groupes cosmiques à son actif dont les Star Masters (une équipe liée à Quasar) et Infinity Watch (groupe centré autour d'Adam Warlock). Mais la première est peu connue tandis que la seconde est liée aux concepts des crossovers de l'Infini. Et en définitive aucune des deux ne peut se targuer d'avoir été une série durant plus de 60 épisodes. Star-Lord et ses compères se retrouvent donc affublés du nom de Gardiens de la Galaxy alors qu'au demeurant il n'y a aucun rapport. De quoi bien braquer les fans. Sauf qu'Abnett et Lanning vont très bien gérer la chose. La nouvelle mission de ces Gardiens du présent est de surveiller une faille dans l'espace-temps, d'où dégorgent des fragments venus d'autres univers ou

EN HAUT : les Gardiens de la Galaxie version Abnett et Lanning, Rocket Raccoon en tête.

CI-DESSUS : la trouvaille qui justifie l'usage du nom : piégé dans le présent, un Vance Astro un peu paumé fait le lien entre les deux incarnations de l'équipe.

AU CENTRE : les Gardiens des années 1990 s'employaient surtout à découvrir le triste sort des héros de Marvel (Ici, le costard de Spider-Man, mais sur Mars !)



CI-DESSUS : les Gardiens actuels, un groupé écrémé pour mieux cadrer avec le film. Bendis avait dans un premier temps conservé Bug, avant de le remplacer par Iron Man et Angela.

À DROITE : s'ils s'ouvrent plus à l'univers Marvel, l'inverse est vrai. On a pu voir les Gardiens aussi bien dans les pages d'*Avengers Assemble* que dans les séries *Nova* et *All-New X-Men*.

d'autres époques. Dès les premiers épisodes, ils repèrent un bloc de glace contenant un énigmatique porteur de bouclier. Il s'agit de Vance Astro (Major Victory), échoué dans le présent avec une amnésie partielle. Il n'a que le terme "Gardiens de l'Univers" à la bouche. Rocket Raccoon apprécie le nom et décide de baptiser ainsi leur équipe tandis qu'Astro s'intègre parmi eux. Le lien filial existe et les nouveaux Gardiens ne sont donc plus des usurpateurs mais bien une conséquence du premier groupe. Abnett et Lanning ouvrent aussi les portes du groupe à beaucoup plus de personnages. Phyla (la fille du Captain Marvel), Dragon-Lune (la fille de Drax) ou encore Adam Warlock intègrent les rangs. Mais ils ont en commun, tout au long de la série, d'osciller entre le bien et le mal. Warlock menace constamment de redevenir le Magus (sa personnalité maléfique), Dragon-Lune est loin d'être toujours innocente et son amante, Phyla, d'abord héritière du nom de Quasar, deviendra (dans un costume réinventé par Paul Renaud) sous le nom de Martyr, la marionnette d'Oblivion (une entité cosmique qui souhaite que l'univers sombre dans le néant). Comme si avec Rocket Raccoon et Groot le casting n'était pas déjà assez bizarre, Abnett et Lanning injectent aussi un chien-télépathe d'origine russe, Cosmo. D'une manière générale le message est que n'importe quel personnage, même secondaire, peut trouver sa place parmi ces Gardiens de la Galaxie qui deviennent à bien des égards un incubateur de concepts. Même Jack Flagg, un héros secondaire, terrien, pas du tout concerné par le cosmique et paralysé, fini par être récupéré et sauvé, dans cette série. D'*Annihilation Conquest: Star-Lord*, les Gardiens garderont leur goût pour l'imprévisibilité. Les héros meurent, parfois reviennent ou basculent dans le mal mais personne (sauf peut-être le trio Star-Lord, Rocket Raccoon et Drax) ne semble à l'abri. Malheureusement, si le succès critique est là, les ventes ne suivent pas. Abnett et Lanning termineront la série au #25, après avoir considérablement réduit les rangs (Adam Warlock ou encore Martyr trouvent la mort). Puis, en 2010, c'est le crossover *Thanos Imperative*, dans lequel c'est Star-Lord qui disparaît. Après toutes ces morts, les survivants se séparent et s'en est fini des Gardiens.

STARS... DU CINÉ ?

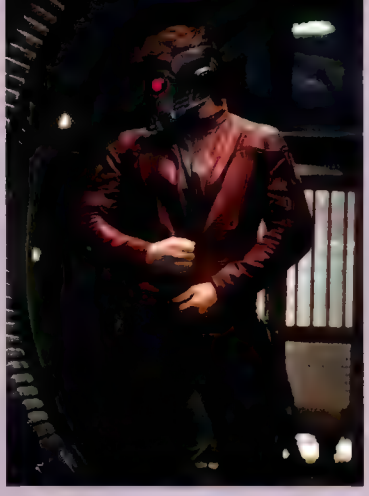
Mais du côté des studios Marvel, on est en train de passer en revue les concepts susceptibles d'être adaptés au cinéma. Et une équipe de personnages évoluant dans l'espace, avec un raton laveur colérique et un homme-arbre qui joue les Chewbacca de substitution, cela a du potentiel. En 2012, dans l'après-générique du film *Avengers*, les spectateurs découvrent le visage de Thanos, signe que l'accent sera mis sur le côté cosmique. Et dans la foulée on officialise la date de sortie d'un film sur les Gardiens de la Galaxie. Du côté des comics, s'y étant préparé en secret, l'éditeur se fait donc un devoir de ramener la série, en employant les grands moyens. Dans l'été 2012 on assiste à leur retour dans les pages d'*Avengers Assemble*, scénarisés par Brian Michael Bendis et dessiné par Mark Bagley. Les auteurs resserrent encore les rangs, c'est-à-dire que la composition du groupe se limite aux personnages appelés à apparaître dans le film à venir (à l'exception de Bug, présent au moins pour ces épisodes). Star-Lord est mystérieusement vivant, à nouveau à la tête du groupe reformé. Tout ce beau monde, à la poursuite de Thanos, renoue le contact avec les Avengers, encore que Bendis vise un ton assez "grand public". Certains personnages semblent donc se rencontrer pour la première fois tandis que d'autres font allusion à des relations passées surprenantes. Bendis fait ainsi allusion à une liaison qui serait intervenue hors champ entre Thor et Gamora. Et inversement Mark Bagley dessine les personnages dans des costumes très classiques (Star-Lord retrouve un costume qu'il portait dans les années 1970). Mais c'est un faux départ. Les ventes d'*Avengers Assemble* sont très en deçà de ce que Marvel pouvait espérer. Sur Internet, une partie des fans des Gardiens considère que Marvel a débarqué Abnett et Lanning pour les remplacer par Bendis. Ce qui n'est pas le reflet de la réalité. Les ventes sont timides et le buzz est négatif. Une nouvelle série *Gardiens de la Galaxie* (toujours écrite par Bendis), déjà annoncée, semble alors partir sous de très mauvais auspices. Contre toute attente, elle reçoit un accueil bien supérieur à celui des épisodes d'*Assemble* et s'installe

"Le succès actuel du comic-book des Gardiens, c'est un peu le contre-exemple de l'effet Blade."

au même niveau de vente que certains titres Avengers ou X-Men. Sans doute attiré par la perspective du film, le public suit. Néanmoins, on sent qu'entre-temps Bendis a été mis au parfum des éléments amenés par le cinéma et qu'il s'agît d'y coller. Par exemple Star-Lord, dans la version Giffen/Abnett/Lanning, était auparavant une sorte de leader cynique, un poil pessimiste, un peu devenu chef contre son gré. Le Star-Lord de la nouvelle série mensuelle est montré plus jeune, plus irresponsable, un poil glandeur. Rocket Raccoon avait toujours fait preuve de caractère. Mais là il est comme enragé, prêt à attaquer quiconque lui adresse la parole. Drax se fait plus taciturne tandis que Groot... est Groot. Gamora reste à peu près dans les paramètres qu'on lui connaissait tandis que Bendis induit un rapport continuel avec l'univers Marvel : impressionnés par leurs échanges précédents, les Avengers mettent en place une sorte de rotation et envoient certains de leurs membres servir au sein des Gardiens. Les premiers épisodes voient ainsi Iron Man arriver dans l'espace et passer pour le plouc de service qui n'y connaît rien en technologie. À l'issue d'*Age of Ultron*, Bendis dirigera également Angela vers les Gardiens. C'est une décision logique puisqu'après tout ce qui arrive à cette guerrière angélique n'est pas très différent de la mésaventure de Vance Astro dans son bloc de glace, tous les deux sont tombés dans une faille. Mais le rapprochement ne se fera pas, les Gardiens faisant peu mention des événements de la série précédente. Dans ce contexte, ce qui frappe, c'est que l'équipe sera finalement assez peu impliquée dans le crossover cosmique du moment, *Infinity*. Bendis a préféré jouer les à-côtés. C'est-à-dire que l'implication des personnages n'est pas du tout celle que l'on pourrait croire (Drax a été spécifiquement créé pour assassiner Thanos, Gamora est la fille adoptive de Thanos mais elle le déteste...) et que l'on passe largement à côté de la menace générale des Constructeurs. Ce qui donne un curieux effet où ces spécialistes du cosmiques ne sont pas d'un grand secours aux Avengers. Sans doute que l'idée est de garder la série relativement autonome en prévision du film (mais auquel cas l'ajout d'un élément extérieur comme Angela se justifie peu). La série et le groupe sont donc en plein ré-alignement en attendant le film. Surtout, ce qui n'existe plus, c'est le côté imprévisible (on se doute que les membres, devenus bankables, seront gardés au moins jusqu'au film). Bendis aurait tout à gagner à ramener quelques personnages secondaires de plus. Néanmoins, malgré le buzz négatif initial, on peut reconnaître à Bendis d'avoir remis ces héros sur la carte et de leur avoir rendu une certaine viabilité, avec tout ce que cela entraîne..

L'EXPLOSION

Un titre qui joue au coude à coude avec les X-Men et les Avengers, destiné à devenir un film, ça se remarque. Marvel est bien décidé à capitaliser de toutes les façons possibles sur les Gardiens. Et surtout l'éditeur a cessé de considérer le concept comme un groupe ou une série mais bien comme une gamme (au même titre que les mutants). C'est-à-dire qu'il est permis maintenant d'envisager plusieurs titres parallèles. Premier du lot, une série mensuelle consacrée à Rocket Raccoon (lancée dans le courant de l'été 2014 aux USA), qui a l'avantage d'être l'œuvre de Skottie Young (*Le Magicien d'Oz*). Young est un auteur au style hors normes et



le coupler avec un personnage qui ne l'est pas moins est une riche idée puisque cela permet de proposer quelque chose qui satisfera les fans du personnage tout en fonctionnant aussi sur un second degré. Le deuxième de la bande (et sans doute plus attendu, en un sens), *The Legendary Star-Lord*, écrit par Sam Humphries et dessiné par Paco Medina, racontera les aventures solo du leader du groupe (toujours en se calant sur l'incarnation un peu plus nonchalante que nous donne le cinéma). Enfin pas tout à fait "solo" puisque sa nouvelle petite amie terrienne, une héroïne connue de Marvel, jouera également un rôle dans l'histoire. La plus grosse surprise s'est produite le mois dernier, lors du Diamond Retailer Summit (une réunion à l'attention des grossistes) : l'annonce d'une série *Guardians 3000* lancée à l'automne et qu'on ne peut qu'interpréter que comme le retour des Gardiens du quatrième millénaire (ou du moins une version, éventuellement rénovée, de ces Gardiens-là). D'autant que dans un récent numéro anniversaire (*Guardians of the Galaxy vol.4 #14* était le centième épisode du titre, tous volumes confondus) on voyait les héros du futur réaliser que quelque chose clochait dans leur passé et qu'il allait falloir s'en occuper. Avec (au moins) l'extraterrestre Yondu qui joue un rôle secondaire dans le film qui sort cet été, ce n'est pas illogique de ramener les premiers Gardiens. Le succès actuel du comic-book des Gardiens, c'est un peu le contre-exemple de "l'effet Blade", c'est-à-dire que dans plein d'autres cas, l'excitation liée à un film n'a pas permis à une série de s'imposer. Est-ce que pour autant le marché est prêt à absorber d'un coup quatre mensuels parallèles liés à des membres ou à des variations des Gardiens? Ça, c'est une autre paire de manches. L'avenir se chargera de nous répondre. De toute façon le pari reste gonflé à la base. Les Gardiens de la Galaxie seront-ils une nouvelle licence à succès de Marvel Studios ou bien ce concept, plus directement lié à la science-fiction, ne risque-t-il pas de virer à la *John Carter* ? Finalement, c'est le message des Gardiens : le futur n'est jamais écrit d'avance !

Xavier Fournier

BIBLIO

MARVEL CLASSIC #15 : LES GARDIENS DE LA GALAXIE
Éditeur VF : Panini
Des épisodes des années 1970 où la première version de l'équipe, privée de sa propre série, faisait équipe avec des pointures comme Thor ou la Chose ou cherchaient le cadavre de Warlock. Au passage Korvac (apparu dans une saga précédente des Défenseurs) s'invite à la fête.

MARVEL NOW ! : LES GARDIENS DE LA GALAXIE - TOME 1
Éditeur VF : Panini
La reprise en main des Gardiens par Bendis, pensée pour être compatible avec la version cinéma. L'équipe compte beaucoup moins de membres mais renforce aussi les liens avec l'univers Marvel. À noter un rôle omniprésent et manipulateur du père de Star-Lord.

MAGNÉTO

DAVID BALDEÓN
ROULEZ JEUNESSE !

DAVID BALDEÓN EST UN DESSINATEUR ESPAGNOL QUI, EN CE MOMENT, ILLUSTRE LA SÉRIE *NOVA*. UN ARTISTE BIEN PLUS ÉCLECTIQUE QU'IL N'Y PARAÎT. SI LES ÉDITEURS AMÉRICAINS FONT SURTOUT APPEL À LUI POUR METTRE EN IMAGE DES HÉROS ADOLESCENTS, ON A PU LE RETROUVER AUSSI BIEN DANS *MARVEL ZOMBIES CHRISTMAS CAROL* QUE DANS *DONJONS ET DRAGONS*.

Vous êtes apparu sur la scène des comics vers 2007, comment avez-vous débuté dans les comics américains, sachant que vous êtes espagnol ?
De la manière la plus classique possible ! J'allais dans les conventions avec mon portfolio et je montrais mes dessins aux éditeurs qui étaient là ! Et je leur demandais l'autorisation de m'amuser avec leurs jouets (rires). C'est comme ça qu'on m'a donné quelques pages de *Blue Beetle*, puis quelques numéros de *Robin* et ensuite j'ai majoritairement travaillé pour Marvel.

Et avant de dessiner pour les USA, vous avez travaillé sur une mystérieuse série nommée *Fanhunter*, c'est ça ?
Oui, c'était pour Planeta DeAgostini, qui était à l'époque le plus grand éditeur de bandes dessinées en Espagne. La série existe toujours d'ailleurs. On peut dire que c'était mon premier projet professionnel, dans le sens où c'était la première fois qu'on me payait pour dessiner. Ensuite j'ai pas mal travaillé dans l'animation, mais comme j'avais grandi avec les comics j'avais envie d'y revenir.

Combien de temps avez-vous travaillé dans l'animation ?
Pas mal de temps. Je faisais des designs de personnages, des lay-out, des concept-art etc.

Vous avez gardé cette influence, vous dessinez des personnages souvent assez ronds.
Eh oui, j'ai gardé ça comme vice ! (rires)

RE ⊙ RES PÈ

- 2008 : *Blue Beetle* (DC Comics)
- 2010 : *Young Allies* (Marvel)
- 2012 : *X-Men Legacy* (Marvel)
- 2013 : *Scarlet Spider* (Marvel)
- 2014 : *Nova* (Marvel)

C'est plus facile qu'avant d'être Espagnol et de travailler pour les comics américains ?
Oui, nettement plus ! Justement, on en discutait à la convention de Barcelone, il n'y a pas longtemps, avec Carlos Pacheco, à une époque il était le seul à travailler pour les USA ! C'était compliqué de téléphoner aux éditeurs de les joindre, d'envoyer les pages par fax, puis d'attendre leurs réponses etc. On envoie toujours les originaux par Fedex mais pour le reste c'est devenu très facile. Le seul inconvénient pour nous c'est de ne pas pouvoir voyager plus souvent pour rencontrer les gens, ne pas être présent dans les bureaux de Marvel par exemple, ne pas forcément connaître les éditeurs personnellement etc. Mais sincèrement, c'est une difficulté minime, quand on pense à comment ça se passait avant !

Depuis quelques numéros vous êtes le dessinateur des aventures de *Nova*. Mais d'une manière générale vous semblez spécialisé dans les séries de "jeunes héros" (on a pu vous voir aussi sur les séries *Robin*, *Nomad* ou *Young Allies*). Les éditeurs ne veulent pas vous donner de personnages ridés ou c'est vous qui n'aimez pas ça ?
Je pense que les éditeurs me voient plus là-dedans, et c'est logique parce qu'effectivement, c'est ce que j'ai fait jusqu'à maintenant. Mais d'une manière générale, il faut comprendre que je ne discute pas. À part sur la qualité des scénarios, des histoires. En dehors de ça, je prends ce qu'on me propose et je n'ai pas à me plaindre, de mon point de vue ce sont de bonnes séries.

***Nova* est une série pleine d'aliens, avec beaucoup de pages se déroulant dans l'espace. C'est assez éloigné de la réalité et c'est plein de fonds étoilés. Est-ce que c'est plus facile à mettre en image qu'une série réaliste ?**
Pas nécessairement. Dans une série réaliste tu as l'appui de la documentation, donc ça te facilite le travail. Même si souvent ça te demande un dessin plus élaboré. Dans *Nova*, comme il voyage souvent dans l'espace, parfois le scénario te dit juste, "il y a des étoiles" heureusement que le coloriste peut améliorer ça en changeant les reflets, parce que sinon à dessiner c'est difficile de faire original à chaque fois ! (rires) À vrai dire, il y a des avantages et des inconvénients dans les deux genres et au final, le but est le même, tu dois dessiner ce qu'il y a dans le scénario, de la manière la plus simple et la plus attirante possible pour le lecteur.

Vous travaillez sur *Nova* alors qu'il est impacté par les événements d'*Original Sin*. Sauf erreur c'est la première fois que vous vous retrouvez dans le sillage d'un gros crossover. C'est plus lourd en termes de pression ou est ce que c'est "business as usual" ?
Je ne ressens pas de pression particulière, je devrais peut-être, mais franchement pour l'instant, rien ! (rires) En revanche, je dois dire qu'il y a eu un vrai changement de ton dans la série pour s'ajuster à la coordination éditoriale globale d'*Original Sin*. Mais c'est vraiment une série agréable à dessiner pour moi. Sincèrement.

Vous vous êtes montré capable de tenir la cadence de production mais vous êtes souvent tombé sur des séries courtes. Du coup on a du mal à se faire une idée de votre rythme. Est-ce que vous êtes un "monthly artist" où vous produisez moins vite que ça ?
Je travaille beaucoup ! Je commence le matin tôt en observant la documentation, puis je dessine, je dessine jusqu'à ce que les pages soient terminées. J'en fais une par jour au minimum, plus quelques travaux annexes, des choses ponctuelles, pour ne pas "mettre tous mes œufs dans le même panier" comme on dit, mais surtout pour apprendre de nouvelles choses, progresser en tant que dessinateur, essayer de nouveaux médias etc.

Quels sont ou ont été les dessinateurs qui vous ont influencé ?
C'est compliqué, parfois on me dit voir des influences que moi, je ne vois pas. Alors je vais juste citer quelques dessinateurs que j'aime particulièrement ou ceux que

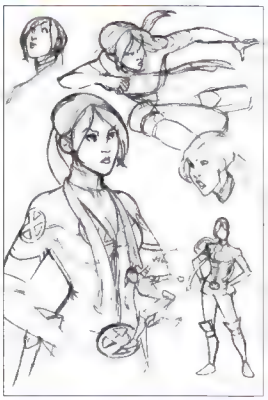
j'admirais en débutant. Clairement, j'ai été influencé par Bruce Timm et son dessin animé de *Batman*. Et ensuite Stuart Immonen, Sara Pichelli pour Marvel. Mais il y en a une tonne d'autres.

Si on compte *Young Allies* comme étant la continuation des aventures de la jeune Nomad, c'est l'intrigue globale sur laquelle vous avez passé le plus de temps à ce jour. Vous êtes particulièrement attaché à ces personnages ?
Oui, je l'aime beaucoup, bien sûr. Ça a été mon premier travail régulier chez Marvel, donc c'est un peu comme un premier amour, ça ne s'oublie pas ! Nomad a une personnalité très forte et en même temps très agréable, et je dois avouer que la façon dont l'écrivait Sean Mckeever me plaisait vraiment. J'avais l'impression qu'on faisait du bon boulot. Si bien que j'ai été vraiment déçu quand la série s'est arrêtée. Pourtant les ventes n'étaient pas si mauvaises, mais c'est une industrie cruelle...

Sean McKeever est justement le scénariste de comics avec lequel vous avez le plus travaillé. Quelle est sa plus grande force à votre avis ?
Sa caractérisation des personnages. Il écrit des personnages très humains auxquels le lecteur peut aisément s'identifier. La pauvre Nomad, par exemple n'avait pas beaucoup de chance dans la vie, loin de là, elle était malmenée, mais elle gardait la tête sur les épaules et elle avançait. Je trouvais que c'était bien d'avoir une jeune femme comme ça et je sentais que de nombreux lecteurs étaient proches d'elle.

Il y a quelques années, vous avez dessiné la série *Blue Beetle*. Il y a une forme de ressemblance entre Sam Alexander (le nouveau Nova) et Jaime Reyes (Blue Beetle) qui existait déjà avant que vous n'arriviez sur le titre de Marvel. Vous pensez que c'est pour ça qu'on vous a choisi ?
Je ne sais pas ! D'ailleurs d'une manière générale, je ne sais jamais pourquoi un éditeur me choisit pour un projet et à vrai dire, la plupart des autres artistes ne le savent pas non plus ! Si c'est pour cette raison que j'ai eu la série, ça me va ! (rires) Quant à cette ressemblance, en fait, je pense qu'elle vient de leurs histoires originelles. De leur ascendance latine à tous les deux. Et du fait que des aliens soient à l'origine de leurs histoires. Donc oui, ils ont des points communs et ça se voit un peu...

Vous avez dessiné les derniers mois de la série *X-Men Legacy* (le volume d'avant Marvel NOW !, avec Malicia), qui a sans doute été votre projet le plus en vue chez Marvel. Est-ce que les X-Men ça vous parle particulièrement, vous avez un attachement particulier pour ces personnages ?
J'ai toujours aimé les X-Men qui sont depuis leur création, à mes yeux la métaphore parfaite des minorités aux USA. Et je crois que ce sont ces racines fortes, qui leur ont permis de devenir un mythe culturel. Bien sûr, on est dans le domaine du divertissement etc. on ne se prend pas trop sérieux, et ils ont aussi leurs défauts. Mais quand même, ils ont une pertinence qui fait qu'ils sont les porte-parole d'une idée partout dans le monde. Ils parlent de nos sociétés, ils en sont un miroir. D'ordinaire les séries ont des hauts et des bas, mais grâce à ce message de fond, les X-Men n'ont jamais vraiment baissé... Encore moins maintenant qu'ils ont conquis un autre médium que les comics avec leurs adaptations ciné.



Qu'est-ce qui vous a paru le plus important à faire quand vous les dessiniez ?
La clarté. C'est un univers très complexe avec des tonnes de personnages, des relations compliquées, des races différentes, des uniformes différents, des tons et des couleurs différentes, le but du jeu, c'est de ne pas perdre le lecteur ! Et il faut être assez fin pour ne pas perdre ça de vue, conserver l'action et la pureté des traits qu'on attend de cette série, tout en faisant attention, comme toujours, à servir le scénario.

Vos *X-Men Legacy* avaient la particularité bien sûr d'être peuplés d'une horde de personnages secondaires mais pas forcément les plus connus, comme Weapon Omega ou Mimic. Est-ce que c'est plus compliqué, moins instinctif, de représenter ces seconds couteaux ?
D'un côté, je suis comme tout le monde, j'aurais bien aimé avoir l'occasion de dessiner des personnages super connus, comme Wolverine etc., mais d'un autre côté, les personnages secondaires me donnaient moins de travail. Parce que tu n'as pas besoin de consulter des monceaux de documentation sur eux avant de les dessiner ! Ce n'est pas dramatique si tu changes un détail... Et comme je travaillais avec de très bons scénaristes, ils s'arrangeaient toujours pour que le passage

EN HAUT : la jeune Nomad, que David a suivie à travers plusieurs titres.

AU CENTRE : Nova, un personnage au costume bien plus dynamique qu'il n'y paraît.

CI-DESSUS ET EN BAS : l'artiste a pu dessiner les aventures de la belle Malicia dans *X-Men Legacy*.

CI-DESSUS : *Scarlet Spider*, une série que David n'aura pratiqué que sur le court terme, pas autant qu'il l'aurait voulu.

CI-DESSOUS : Robin, un de ses premiers projets pour la BD américaine.

EN BAS : Gravity et Firestar. À croire que David est bien décidé à dessiner tous les personnages qui ont un jour pu faire partie des New Warriors !

de ces personnages moins connus apporte vraiment quelque chose. Ils n'étaient peut-être que secondaires, mais dans cette histoire ils faisaient tous quelque chose d'intéressant.

On vous a vu aussi quelques mois sur *Scarlet Spider* et là le choix est plus étonnant car l'univers du héros, Kaine, est un peu plus sombre que le tout-venant des super-héros Marvel. Vous avez cherché à travailler sur votre style pour accompagner cette ambiance un peu noire ?
Quand on me donne une série, quelle qu'elle soit, je m'intéresse toujours à ce qui a été fait avant moi. Juste avant, évidemment pour voir le ton de la série, mais aussi plus longtemps avant, pour tâcher de comprendre les tenants et les aboutissants de ce comic-book. Sur *Scarlet Spider*, malheureusement, je n'ai pas trop eu l'occasion de faire ce travail. J'ai atterri un peu par hasard sur cette série, j'ai dû en dessiner la fin et je n'avais pas de temps... Je crois que j'aurais bien aimé être un peu plus proche du dessin originel de *Scarlet Spider*, mais bon c'était intéressant pour moi cette obscurité, ces coins mal famés, ces gens dangereux... C'est dommage que la série ait pris fin !

"Parfois le scénario te dit juste... il y a des étoiles."

Vous aimez le film noir ?
Oui, à la fois dans l'esthétique et la narration.

Vous semblez aussi avoir un œil sur l'heroic fantasy. Vous avez réalisé des trading cards de Conan et participé aux comics de *Donjons et Dragons* pour IDW Publishing. Est-ce que c'est un univers qui vous attire ? Vous êtes un rôliste convaincu ?
Je l'ai été pendant de nombreuses années, oui ! Mais j'avais plus de temps que maintenant pour m'y consacrer. Aujourd'hui, même lire des trucs pour le plaisir est un luxe ! En tout cas, c'était un projet intéressant pour moi, d'abord parce que ça ne fonctionne pas du tout comme un comic-book de super-héros. J'ai atterri sur ces comics parce que la maison mère de *Donjons et Dragons* m'avait commandé des designs de personnages pour les jeux. Et comme ils avaient bien aimé mon travail, ils m'ont proposé de dessiner la série. Et comme ça tombait justement au moment où Marvel ne me donnait pas de travail, j'ai dit oui ! Le scénario était sympa et original au sens où le scénariste n'était pas un scénariste de comics ! Il écrit des romans et des choses pour la télévision. Donc c'était une autre manière de gérer le temps, de placer l'histoire etc. un autre rythme que ce qu'on me donne d'ordinaire, et de ce point de vue-là, c'était intéressant pour moi. En plus, l'éditeur nous a laissé beaucoup de liberté. Par exemple, j'ai choisi un coloriste qui habite à côté de chez moi à Barcelone, le travail était fluide et sincèrement on a proposé des tonnes de trucs et ils nous ont tout laissé faire, c'était franchement agréable ! Le premier épisode se déroule consciemment comme un film. Si vous regardez bien, on a fait des références évidentes au western spaghetti, à Sergio Leone etc. Donc sincèrement, de mon point de vue c'était un projet très intéressant.

Dans votre parcours il y a un autre projet qui se distingue des autres : la minisérie *Zombies Christmas Carol* pour Marvel. Comment vous êtes vous retrouvé là-dedans ?
Là encore, je suis arrivé sur cette série par hasard... D'abord ça m'a étonné qu'on me le propose, mais comme d'habitude, je n'ai pas posé de questions ! (rires) On a donc commencé à travailler et là, l'éditeur m'appelle pour me dire que la série a été annulée ! Que ce qu'on était en train de faire ne correspondait pas au projet initial et que de fait, ils ne souhaitaient pas continuer, ou alors qu'il aurait fallu tout reprendre à zéro... À un autre moment j'aurais peut-être abandonné, mais le projet m'intéressait et ça me changeait des super-héros, donc je me suis accroché ! J'ai dit "*OK, laissez-moi quelques heures pour arranger ça, je suis sûr que je peux apporter ce qu'il faut à cette série pour éviter de l'annuler !*" En deux heures, j'ai tout repris et je leur ai envoyé des pages, dans le style que vous avez vu sur la série publiée. Et ils ont accepté ! Je n'ai pas pu tout dessiner finalement, parce que l'éditeur avait peur que je n'aie pas le temps, qu'on soit en retard, mais sincèrement, à part Nova, c'est le travail dont je suis le plus fier à ce jour. C'est original, avec un style étrange, un mélange des genres aussi bien dans l'histoire que graphiquement, je pense que j'ai fait un dessin un peu influencé par les bandes dessinées européennes, tout en restant américain. Bref c'était un beau projet. C'est drôle d'ailleurs parce qu'on m'en parle souvent et que je vois bien quand je dédicace que j'en signe pas mal, donc j'en déduis que les lecteurs aussi ont une affection particulière pour cette série.

Quels sont vos projets actuellement ?
Je continue *Nova*. Et j'en suis ravi. Et comme beaucoup d'auteurs, j'ai bien envie de faire une série en creator-owned avec un scénariste, mais je dois encore travailler. À part ça, je participe à une application pour mobiles et tablettes, un jeu de rôle d'héroic fantasy qui s'appelle *Le Destin d'Ambar* et qui devrait sortir à la rentrée 2014. C'est nouveau pour moi et j'apprends beaucoup et on espère que le succès sera au rendez-vous, bien sûr !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

IRON MAN

FRERES DE FER

ÇA Y EST. KIERON GILLEN VIENT D'ANNONCER QU'IL QUITTAIT LA SÉRIE *IRON MAN* AU #28 (PUBLIÉ CET ÉTÉ AUX USA). EN MOINS D'UNE TRENTAINE D'ÉPISODES, LE SCÉNARISTE AURA DURABLEMENT MARQUÉ LA MYTHOLOGIE DE TONY STARK SUR UN RUN QUI, POURTANT, DÉMARRAIT SOUS DE MAUVAIS AUSPICES.

Longtemps, Iron Man a tourné au rythme de Matt Fraction et Salvador Larroca. On méconnaît souvent les mérites du duo, qui aura pris le virage pour ramener Tony Stark à la normale. Quand Fraction a pris les rênes d'*Invicible Iron Man*, Stark était vu comme le salaud de *Civil War*. L'auteur lui a fait expier ses fautes et l'a ramené à un rythme de croisière. Sans doute bien trop longue, la deuxième partie de cette série a ancré dans l'esprit de beaucoup l'idée que Fraction, Larroca et Marvel s'étaient contentés de "copier" les films. Mais Stark revenait de loin et Fraction l'aura ramené sur les rails, avant que l'éditeur prenne une direction tout à fait perpendiculaire, dictée par d'autres considérations. Pour booster le lancement du nouveau mensuel des Gardiens de la Galaxie, on allait leur ajouter, pas tout à fait par hasard, un personnage qui, à présent, personnifie l'univers de la firme sur le grand écran.

Dans les derniers épisodes de *Fraction*, Stark décide donc abruptement de partir dans les étoiles. Et que le scénariste suivant se débrouille avec cela...

DU GRAND N'IMPORTE QUOI ?

Voici le cahier des charges qu'a trouvé Kieron Gillen (*Uncanny X-Men*, *Young Avengers*, *Phonogram*) en reprenant les aventures du héros. Et, franchement, les premiers épisodes donnaient l'impression de ne pas savoir sur quel pied danser. À l'image d'une armure qui devient subitement noire et or pour symboliser le redémarrage de la nouvelle série... Pour être escamotée rapidement par une armure "cosmique" qu'il portait par ailleurs dans la série des *Gardiens de la Galaxie*. Cerise sur le gâteau (mais Gillen n'y est pour rien), les séries *Avengers* et *New Avengers* de Jonathan Hickman ont totalement ignoré les événements se déroulant dans la série *Iron Man*. Gillen se retrouvait donc l'auteur d'une série de Stark considérée comme secondaire par rapport aux *Gardiens* ou aux *Avengers*. Cela commençait mal. On y prolongeait l'au revoir de Stark à la Terre, alors qu'il chassait les dernières traces de la technologie Extremis. Avec le recul, cependant, ces premiers

épisodes de Gillen sont une réappropriation où l'auteur fait un peu le tour du propriétaire. On fait la jonction avec l'ère de Fraction mais on fait aussi allusion aux épisodes de Warren Ellis (l'Extremis, donc) tout en dotant à nouveau Tony Stark d'une armure transportée dans sa mallette (ce qu'il faisait dans les années 1970-1980). Au premier abord, c'est un chaos (mais peut-être que quelques signes étaient déjà là). À l'époque, l'annonce du deuxième acte ne semble guère plus prometteuse. Gillen laisse filtrer qu'il y utilisera le robot Death's Head (un ancien personnage de Marvel UK). L'auteur étant britannique, on pense qu'il est parti pour se faire plaisir et qu'il a levé les bras du volant, tandis qu'on lui impose une ambiance cosmique peu conforme à Iron Man.

À GAUCHE : 451, robot calqué sur une création antérieure de Kieron Gillen.

À DROITE : Arno Stark, un "frère-surprise"... ami et complice de Tony, futur ennemi ou ami destiné à le remplacer ?

LE MYTHE DES ORIGINES

La vraie bombe tombe avec l'intervention de 451, un robot d'origine extraterrestre, particulièrement manipulateur. Ce 451 compte utiliser Stark pour manipuler une "armure" gigantesque que l'humain est le seul à pouvoir diriger. Pourquoi ? Parce que 451 l'y a secrètement préparé depuis des décennies. Tony découvre alors que le robot a convaincu les parents Stark de manipuler génétiquement l'embryon de leur enfant à naître pour en faire un surdoué. On a alors droit à tout un ensemble de flash-back où l'on voit Howard Stark se battre pour sauver son fils puis, finalement accepter la proposition de 451. Le fœtus est donc reconfiguré. En un sens, 451 serait le "créateur" de Tony, aurait fait de lui tout ce qu'il est en vue de cet événement : piloter l'armure pour laquelle il a été conçu. Ce qui expliquerait le génie de Tony. À l'origine, Gillen était parti pour utiliser un autre personnage de sa création, le robot Unit (introduit dans la minisérie S.W.O.R.D. et depuis réutilisé par Gillen dans les pages d'*Uncanny X-Men*). À la relecture, c'est d'ailleurs manifeste. Par exemple, 451 a ce même côté volubile et froid, il fait lui aussi usage d'un système de contrôle par mots-clés (il "bloque" Stark tout comme Unit donne des ordres aux X-Men). Le robot 451 est un remplaçant amené tardivement pour se donner plus de liberté. L'histoire étonne mais semble voisine de ce qu'Orson Scott Card avait pu écrire au moment d'évoquer les origines de l'Iron Man de la gamme Ultimate (lui aussi génétiquement modifié). Sauf que le plan bien huilé de 451 ne se déroule pas comme prévu. L'armure géante refuse de se calibrer sur Stark, ne fonctionne pas. Traumatisé par cet échec, 451, part en vrille. Iron Man sauve quand même le monde en fin de compte, sans avoir besoin de piloter l'armure. Mais pourquoi, après tous ces préparatifs, a-t-elle a connu un tel bug ?

IRON MANUFACTURE

Chez les lecteurs cela râle un peu. Stark serait une sorte de créature ? N'aurait jamais réellement connu de libre arbitre, ne serait pas un génie mais un "machin" fabriqué ? Mais soudainement Tony comprend. L'armure n'a pas fonctionné car... elle n'était pas prévue pour lui. Tous les flash-back où l'on voyait les parents Stark se battre pour leur fils... ne parlaient pas de lui. Un enfant a bien été manipulé par 451, mais ce n'est pas lui. Il s'agit d'Arno Stark, le vrai fils de ses parents. Ce fils-là, paralysé, a été caché, a passé toute sa vie dans une institution. Tony, lui, est un enfant adopté que l'on a d'abord utilisé comme un paravent, pour cacher Arno à 451. Là non plus ce n'est pas la première fois que l'on nous parle d'un frère Stark. Mark Millar aussi l'avait fait dans l'univers Ultimate. En fait, on peut même remonter plus loin puisque dès les années 1980 on avait vu passer un Iron Man venu du futur (2020) parfois présenté comme le neveu ou le petit-neveu de Tony. Et comment Stark pouvait-il avoir un neveu dans le futur s'il n'y avait pas un frère planqué quelque part ? D'ailleurs, Gillen n'a pas choisi le prénom Arno au hasard. C'était aussi celui du Iron Man de 2020. Le scénariste chamboule donc complètement la vie et la généalogie de Tony mais, toujours dans la réappropriation et dans les références, trouve une certaine forme de légitimité dans son approche. On est aussi assez près d'une histoire de Batman qui a refait surface plusieurs fois depuis les années 1970 : l'idée d'un frère caché de Bruce Wayne (Thomas Jr.) qui aurait passé sa vie dans une institution. La différence ici se joue à deux niveaux. D'abord, le frère caché n'est pas (en tout cas pas pour l'instant) un psychopathe. Au contraire, Arno est assez content de pouvoir renouer avec sa famille. À partir de là Arno devient un égal de Tony, son complément, quelqu'un à qui il peut parler. Un ajout d'autant plus judicieux que ces dernières années l'entourage d'Iron Man a fondu comme neige au soleil. C'est souvent Pepper, Pepper et encore Pepper, avec occasionnellement une mention de Maria Hill. Rendre une famille à Stark mais aussi un partenaire change donc l'alchimie. Tony est moins individualiste s'il partage ses ambitions, ses rêves, avec quelqu'un tout aussi visionnaire que lui. Ensuite, Tony découvre qu'il n'est pas le fils génétique des Stark. Ce qui pose donc la question de savoir qui sont ses ascendants véritables et s'ils ne sont pas des gens déjà connus dans l'univers Marvel.

L'AUTRE HOMME DE FER

Mais qu'on ne s'y trompe pas. Les ajouts à l'origine de Tony Stark et cette découverte d'Arno ont eu valeur de test. C'est dans ce creuset que l'on trouve, déjà, les préceptes d'*Original Sin*, le nouveau crossover de Marvel : l'idée de base étant qu'on ne sait jamais réellement d'où on vient, qu'il y a de la place pour des secrets. Sur la durée ? Allez savoir si Arno ne deviendra pas un énième "frère ennemi". Ou s'il ne pourrait pas bousculer l'équilibre des choses (d'emblée présenté comme l'un des cerveaux les plus intelligents de la planète voici quelqu'un qui pourrait bien s'allier ou s'opposer aux Illuminati des *New Avengers*). On pourrait envisager une autre théorie. Arno Stark, aussi doué que Tony, serait bien situé pour devenir un jour un nouvel Iron Man à la place de son frère. Et là, pour le coup, l'idée tomberait à pic pour Marvel Studios, qui va un jour devoir se poser la question de remplacer Robert Downey Jr. dans l'armure. Tout cela reste de la prospective cependant. L'apport de Gillen ne s'est pas arrêté à Arno. Il aussi réinventé le Mandarin et ses anneaux (façon Red Lanterns de DC). Mais on peut réellement regretter qu'il ne soit pas resté plus longtemps sur la série pour entretenir l'idée. À moins bien sûr que certains projets à venir soient justement dans le prolongement de ces pistes…

X.F.

MIRACLEMAN
L'ÂGE DES MIRACLES

NOUS SOMMES EN 2014. MARVEL (ET DONC PANINI) REPUBLIE UNE ŒUVRE MAJEURE, *MIRACLEMAN*, QUI A LONGTEMPS ÉTÉ PRISONNIÈRE D'UN LABYRINTHE JURIDIQUE. RAREMENT UNE BD AURA MIEUX CHOISI SON TITRE CAR SON RETOUR TIENT DU MIRACLE. MAIS POUR CEUX QUI NE LA CONNAISSENT PAS, UNE QUESTION SE POSE : CETTE RÉFÉRENCE INACHEVÉE DU DÉBUT DES ANNÉES 1980 EST-ELLE ENCORE PERTINENTE ? UN PEU, MON NEVEU !

Vous aimez *Watchmen* ou le *Swamp Thing* d'Alan Moore ? Et si la clé de voûte de l'œuvre de Moore (et une référence pour bon nombre d'auteurs) n'était pas sa série la plus lue, consistait au contraire en un projet longtemps resté introuvable puisque lié à des éditeurs disparus et à diverses procédures judiciaires ? En fait, ce n'est pas une question mais une certitude. *Miracleman*, comic-book longtemps resté en jachère, est un tournant dans l'œuvre du scénariste, une influence dont les retombées se font encore sentir de nos jours. En 1982, l'éditeur anglais Dez Skinn lance le magazine de BD *Warrior*. Il est bien décidé à ramener un des héros de son enfance. Marvelman qu'il s'appelait. Skinn parle du projet à certains de ses collaborateurs. Cela ne se bouscule pas au portillon. Jusqu'à ce qu'il tombe sur le jeune Alan Moore (qui travaille par ailleurs sur une autre série pour *Warrior* : *V For Vendetta*). Moore accepte mais fait bien moins de sentiments que l'éditeur. Ce qu'il propose, lui, c'est une mise à jour complète de ce personnage plutôt ringard, oublié, dont l'heure de gloire remonte aux années 1950. Marvelman, c'est pour l'essentiel une simple copie de Captain Marvel (Shazam), dont les aventures étaient ultra-populaires en Grande-Bretagne. En tout cas, jusqu'à sa disparition, suite à un procès entre Fawcett et DC Comics en 1953. Un auteur anglais, Mick Anglo, a donc en toute hâte lancé dès 1954 un héros de substitution, le blond Marvelman, qui transposait tous les éléments du héros américain en leur donnant un parfum de science. Là où Captain Marvel criait "Shazam" pour recevoir ses pouvoirs, via un éclair magique, Marvelman s'exclame "Kimota" pour obtenir une puissance atomique. Et les principaux personnages secondaires sont eux aussi déclinés (en lieu et place de Captain Marvel Jr., on a droit à un Young Marvelman et un Kid Marvelman). Et puis les différentes revues liées à Marvelman se sont éteintes en 1963. Moore (associé au dessinateur Garry Leach) a cette idée de ramener le personnage en profitant de son absence

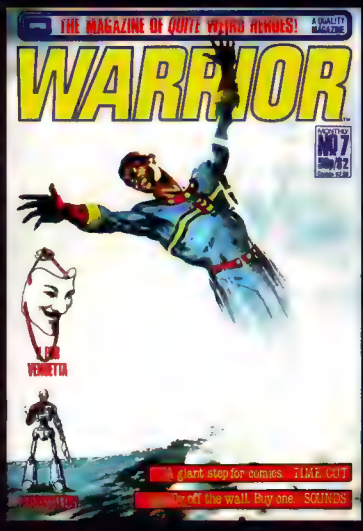
comme le déclenchement d'un droit d'inventaire. Où était passé le héros pendant tout ce temps ? C'est bien simple : devenu amnésique, le journaliste Michael Moran mène une existence assez morne. Il est marié, vit aux crochets de sa femme, Liz. Il ne se souvient absolument pas d'avoir un jour été Marvelman. Enfin si. Il y a ces rêves qui le torturent, ces rêves où il s'imagine en super-héros, en train de voler et de remplir des missions. De quoi les inquiéter, Liz et lui. D'autant plus que personne ne se semble se souvenir de l'existence d'un Marvelman. Jusqu'au jour où Michael est pris dans une attaque terroriste, il voit le reflet du mot "atomique" dans une vitre et se souvient du mot qu'il n'arrivait pas à discerner dans ses rêves. Le mot-clé nécessaire pour se transformer en Marvelman : Kimota ! Et à sa grande surprise, à peine le mot prononcé, Moran se métamorphe en surhomme. Ce n'était pas un rêve. Il est bien Marvelman. Les terroristes passent alors un sale moment

POST-SUPER-HÉROÏSME

Passée cette phase jubilatoire au premier degré, Moore s'intéresse pourtant à autre chose. D'ailleurs dès le premier chapitre, il termine sur une citation d'*Ainsi parlait Zarathoustra*, dans lequel Friedrich Nietzsche prononçait l'avènement du surhomme. Pas d'un super-héros mais bien d'un être qui nous surplombe. Que deviendrait l'être le plus puissant du monde s'il existait vraiment ? Dans l'écriture de Moore, il ne faut pas sous-estimer l'importance de Liz Moran, la femme de Michael, qui est à la fois la garante d'un restant de normalité dans la série mais aussi le témoin, véritable coryphée de tragédies grecques. C'est elle qui extériorise, qui matérialise les questions qui se posent à Mike : comment Marvelman peut-il réellement exister ? Pourquoi avait-il perdu ses pouvoirs, sa mémoire ? Que sont devenus ses alliés ? Et c'est avec cette dernière question que l'auteur va présenter à Moran/Marvelman son opposé. Alors qu'il vient de passer des décennies en humain, il ne se souvient pas de son alter ego, l'ex-Young Marvelman, Johnny Bates. Ce dernier s'en est très bien tiré toutes ces années, Il est devenu richissime. Alors Mike va trouver son ancien frère d'armes en espérant qu'il pourra l'aider à trouver les réponses. Mais cela ne se passe pas comme prévu. Bates, c'est le pouvoir sans retenue et les deux hommes vont rapidement s'opposer. Ce ne sera que le premier danger rencontré par Marvelman, dont l'univers se peuple rapidement de personnages secondaires assez baroques, comme l'espion Evelyn Cream… Et puis il s'avère qu'une partie de la mémoire retrouvée du héros n'est pas aussi authentique qu'il pouvait l'espérer. Tout ce que le personnage pensait savoir n'est pas réel. Si l'exécution n'est pas identique, on reconnaît clairement la patte du scénariste qui va reprendre *Swamp Thing* chez DC et commencer en révélant à Alec Holland que tout ce qu'il croyait savoir sur lui-même est faux. Entre-temps Garry Leach, occupé par d'autres projets, cède la place à Alan Davis. Au-delà des péripéties immédiates de Marvelman, Moore s'attache à marquer la progression d'un personnage qui a trouvé un sens à sa vie. Qui a le choix entre l'humanité et la perfection… et qui s'achemine de plus en plus vers cette dernière, sous les yeux de Liz. Là-dessus intervient un facteur inattendu, comme le début d'une malédiction. D'abord, Marvel Comics se réveille et s'oppose à l'usage du nom Marvelman (parce que Marvel et puis parce qu'il y avait un Homme Miracle, "Miracle Man" dans les premiers épisodes des Fantastiques). Et puis les affaires de Dez Skinn ne sont pas florissantes et Warrior a du plomb dans l'aile. Mais dans le même temps, la carrière de Moore décolle aux États-Unis. Outre-Atlantique on s'intéresse donc aux premiers épisodes de cette série en cours. La malédiction se poursuit. Pacific, premier éditeur américain à signer, dépose le bilan. C'est finalement Eclipse Comics qui prend la suite (réimprimant les premiers épisodes parus mais en finançant aussi de nouveaux, également écrits par Moore), en rebaptisant au passage le titre pour faire la nique à Marvel. Dans une de ses sagas de Captain Britain, Moore avait utilisé, le temps de deux cases, un pastiche de Marvelman nommé Miracleman. Pour l'audience américaine, ce sera donc Miracleman.

BEFORE WATCHMEN

Mais la transition n'est pas sans problème. Moore et Davis se brouillent. C'est donc Chuck Beckum (devenu par la suite Chuck Austen) qui prend la suite. Les dessins passeront dans les mains de Rick Veitch puis de John Totleben. Mais les ennuis frappent encore. Totleben a des problèmes de santé. Le rythme de la série part en vrille. Entre novembre 1987 et 1988 ne paraissent que trois épisodes. Le suivant



(le #16, la conclusion du run de Moore) ne sortira qu'en décembre 1989. La série s'étale donc sur sept ans, égraine des dessinateurs aux styles totalement différents. En matière de linéarité, on peut la rapprocher des ennuis de parutions rencontrés plus tard par *Rising Stars*. Si Marvelman/Miracleman n'avait connu qu'un style graphique, on le regarderait sans doute aujourd'hui de manière beaucoup plus proche d'un *Watchmen*. D'autant qu'à l'origine, Skinn s'était posé la question de

confier la série à Dave Gibbons. *Watchmen*, justement, paraît chez DC Comics en parallèle de ces événements. Les retards de *Miracleman* font que les "Gardiens" se termineront avant lui et brouillent sans doute un peu la lecture comparative que certains pourraient faire des deux œuvres. Il ne faut cependant pas s'y tromper. Le surhomme anglais est passé avant. Moore l'a envisagé en premier. Et des rapprochements sont à faire. On peut faire un parallèle entre les désaffectations progressives de Miracleman et de Docteur Manhattan pour l'humanité. Manhattan est plus passif, mais leurs déboires respectifs avec leurs compagnes ont la même base. Les personnages de Liz Moran et Janey Slater ont beaucoup en commun. Les deux œuvres découlent d'ailleurs d'un même cahier des charges. Moore a ramené Marvelman après des années d'absence et Watchmen et d'abord pensé comme un projet visant à remettre sur le devant de la scène les héros de la défunte firme Charlton (Blue Beetle, Captain Atom…) rachetés par DC. On y retrouve des ingrédients similaires, bien qu'imbriqués dans un ordre différent. Pour être exact, Miracleman devient au fil du temps un Doctor Manhattan avec une pincée d'Ozymandias. Là où Manhattan se désintéresse de tout contact avec l'humain, Miracleman devient véritablement le surhomme de Nietzsche, celui qui prend des décisions unilatérales. Disons-le carrément, le vrai *Before Watchmen*, ce sont ces seize épisodes que Moore a pensés avant, qui annoncent, qui accompagnent. Mais à d'autres endroits Miracleman se distingue par le fait qu'il est publié chez un éditeur indépendant (à une époque où la chose ne voulait pas simplement dire "extérieur à Marvel et DC"). Eclipse, qui se moque allègrement de toute considération liée à la censure du Comics Code, tolère sans problème les allusions à la nudité, au sexe et à une certaine crudité (encore que dans les deux séries on évoque un viol, simplement pas avec les mêmes enjeux). Ainsi, une scène d'accouchement est représentée avec beaucoup de réalisme, sans jouer sur le hors-champ. C'est bien plus que DC n'en aurait supporté. Le Miracleman de Moore termine au pinacle, lui et ses alliés imposant un nouvel âge d'or sur Terre, le dernier épisode de cette ère voyant le héros renverser Margaret Thatcher et (entre autres choses parce qu'on ne va pas tout vous raconter) contempler l'humanité, du haut de l'Olympe, en se posant beaucoup de questions..

CI-DESSUS : Janey Slater (*Watchmen*) et Liz Moran (*Miracleman*). Pratiquement le même personnage (même sur le plan physique) qu'on retrouve dans les deux séries et face au même problème : l'évolution totalement hors norme de leur compagnon.

CI-DESSOUS: plus actif, plus intrusif que Docteur Manhattan en ce qui concerne le destin de l'humanité, Miracleman n'est pas exempt de spirales introspectives où il comprend de moins en moins les gens normaux. Ce qui le rend encore plus perplexe

APRÈS MOORE

Si *Miracleman #16* marque le départ de Moore, ce n'est pas pour autant la fin de la série. Il a dit ce qu'il avait à dire mais, quelque part, dans l'accord qui a transposé Marvelman aux USA, Eclipse détient maintenant une partie des droits du personnage. Un consensus est trouvé pour poursuivre la série avec un autre scénariste anglais, un petit jeune qui monte et qui a lui aussi des liens avec DC. Neil Gaiman vient en effet de lancer *Sandman*, après s'être fait remarquer à travers des séries comme *Violent Cases* ou *Black Orchid*. On joue d'ailleurs sur la notoriété de ces projets. Dave McKean, qui en avait été le dessinateur (et qui s'occupait des couvertures de *Sandman*) devient rapidement le cover-artist de *Miracleman*. Les dessins intérieurs, eux, sont de Mark Buckingham. Autant dire que l'on se dirige vers une ambiance qui émule le Vertigo des années 1990. Gaiman hérite de la donne laissée par Moore et va la pousser encore plus loin, en avançant l'histoire de quelques années. Le Miracleman de Gaiman est pour le coup réellement une figure divine. C'est-à-dire qu'à partir de là, on s'intéresse plus aux gens qui vivent dans un monde où le surhomme existe qu'au surhomme en lui-même. Un peu sous le même angle que *Marvels* ou *Astro City* mais de façon plus terrible puisqu'on n'est plus vraiment dans un registre de super-héros et qu'il ne s'agit pas de regarder d'en bas des sauveurs. C'est manifeste dès *Miracleman #18* : l'Olympe est devenue si gigantesque que des hommes organisent des pèlerinages, escaladent le monument pour tenter d'implorer diverses faveurs d'un Miracleman justement devenu avare de "miracles". Et Gaiman reprend l'idée d'un casting de plus en plus étrange, comme des androïdes à l'effigie d'Andy Warhol. Et puis lui aussi s'intéresse à la représentation de la sexualité. Gaiman a prévu trois grands arcs : "l'Âge d'Or", "l'Âge d'Argent" et "l'Âge Sombre". Mais elle est encore là, cette fameuse malédiction. Eclipse rencontre des problèmes, les épisodes s'espacent. Il faudra trois ans pour publier huit numéros. En 1993, victime collatérale de la réorganisation du marché, l'éditeur s'éteint. *Miracleman* se tait au #24, alors que Gaiman et Buckingham sont lancés dans "l'Âge d'Argent" La série reste alors inachevée. Bon mais alors, un titre culte, vous me direz qu'il n'a pas tardé à trouver une nouvelle maison ? Oui et non. D'abord parce que la liquidation d'Eclipse bloque un temps la chose. Ensuite, les films

de la série sont égarés, dispersés et à cette époque, c'est un gros problème technique. Pour relancer la série, la réimprimer, il faudrait des sources éparpillées. Il faudrait tout remastériser. En 1996, rachetant tous les personnages d'Eclipse, Todd McFarlane croit réellement tout récupérer (c'est-à-dire Miracleman et d'autres héros). Ce n'est que vers 2001 que ce dernier semble réaliser que Miracleman faisait partie du deal. À l'époque McFarlane et Gaiman sont en bisbille pour d'autres raisons (une bataille judiciaire liée aux droits d'Angela). Qu'il s'agisse de lui faire un pied de nez ou de faire véritablement pression, MacFarlane annonce alors le grand retour de Miracleman. On aperçoit Michael Moran dans *Hellspawn #6*. Un poster montre le héros aux côtés de Spawn. McFarlane semble donc bien parti pour l'intégrer à son univers. Ce qui aurait été idiot puisque la base du personnage défini par Moore puis par Gaiman est une histoire divergente à partir de 1982, quand l'humanité est confrontée à l'existence du surhomme. Il ne peut absolument pas être projeté dans un univers partagé en restant le Miracleman que l'on connaît. Mais McFarlane est pris à son propre jeu. Il n'a pas autant les droits qu'il le croyait. Il y a une faute initiale : quand Dez Skinn a relancé Marvelman en 1982, il ne s'est pas donné la peine de chercher les ayants droit du personnage originel, en misant qu'ils se limitaient à une société depuis longtemps défunte. Mais Mick Anglo est toujours vivant. Et les contrats d'Eclipse n'étaient pas non plus très clairs. Tout est bloqué. Pour sauver les apparences, McFarlane utilisera alors dans ses titres un "Man of Miracles" qu'on ne peut que très lointainement associer au personnage initial. Même après que McFarlane et Gaiman aient réglé leurs affaires au niveau légal, il reste une épée de Damoclès : Miracleman est, par défaut, une copie illégale du Marvelman de Mick Anglo. Impossible de le reprendre sans négocier avec le vieil Anglais… qui voit Miracleman comme une trahison. La chose ne se débloquera qu'en 2009 avec l'intervention de… Marvel Comics. La société fait coup double en rachetant à Anglo les droits de Marvelman. Non seulement elle s'évite qu'un personnage nommé "Marvel" soit dans la nature (si un film Marvelman avait vu le jour, les studios Marvel auraient eu l'air fin) mais elle rend possible la réédition des numéros initiaux et le retour de Gaiman et Buckingham pour terminer, vingt ans plus tard, leur histoire ! Mais même ainsi, la chose n'est pas nette. Marvel doute, commence par réimprimer les épisodes dont elle est certaine d'avoir les droits… les vieux, ceux d'Anglo ! Miracleman, lui, reste au frigo le temps de refaire une vérification légale et de procéder à la restauration des planches.

UNE MONTAGNE POUR HÉRITAGE

Entre-temps, au nez et à la barbe de tous, des copies bien plus directes de "Man of Miracles" sont apparues chez d'autres éditeurs. D'abord dans les grandes lignes : en 1994 Mark Waid et Brian Augustyn introduisent Triumph dans *Justice League America #92*, un héros blond et surpuissant qui était un membre fondateur de la JLA mais… que le monde entier a oublié. Pour qui a lu les épisodes initiaux de Miracleman, il est impossible de ne pas faire le rapprochement avec Sentry, que Paul Jenkins et Jae Lee lancent en 2000 chez Marvel. Au premier abord Sentry (Bob Reynolds) est un pastiche assumé d'un Superman transposé dans l'univers Marvel. Sauf que beaucoup de choses dans *Sentry #1* évoquent au contraire Miracleman. Reynolds (qui a une ressemblance physique avec Michael Moran) est lui aussi un personnage amnésique qui ne souvient pas réellement avoir été un surhomme. Et dans son cas aussi le monde semble avoir oublié son existence. Enfin, l'épouse de Reynolds, Lindy, tient un rôle similaire à celui de Liz Moran. En tout cas, c'est la donne du début. Sentry trouvera par la suite sa route mais les similitudes de base sont là. Et c'est bien normal. Car le dessinateur de base de Sentry ne devait pas être Jae Lee mais… Rick Veitch, ancien dessinateur de *Miracleman*. C'est avec Veitch que Jenkins a développé le concept (d'abord sous le nom de Centurion), ce qui explique ces voisinages troublants. Flex Mentallo, le surhomme de Grant Morrison, sans être strictement identique, peut se rattacher également à ce concept. Enfin Alan Moore lui-même avait déjà regoûté à certains de ces éléments à travers ses épisodes de *Supreme*… qui non seulement commencent avec un recalibrage de la mémoire du héros et la découverte d'une autre nature. Mais le héros se découvre aussi une base gigantesque. Elle a bien sûr tout à voir avec la Forteresse de Solitude mais son empilement démesuré évoque aussi l'Olympe de Miracleman. Au-delà d'éventuels surhommes amnésiques nous rappellent bien des choses, Miracleman ce sont aussi des éléments factuels ou un état d'esprit qu'on a retrouvés ailleurs. Exemple : dans les épisodes de Moore, on assiste à un moment à la naissance d'un bébé surdoué, supérieurement intelligent et capable de voler. Dans *Star Brand #13* (mai 1988), John Byrne introduit un bébé similaire, doué des mêmes capacités. Il est difficile, également, de ne pas voir l'héritage de Miracleman dans

CI-DESSUS : tout le monde fait (ou croit faire) le rapprochement entre Sentry et Superman. Pourtant Bob Reynolds a aussi une bonne dose d'éléments empruntés à Miracleman.

CI-DESSOUS : le Supreme d'Alan Moore est une poursuite des thèmes engagés par le même auteur sur Marvelman/Miracleman

À GAUCHE : Alan Davis avait incrusté Miracleman dans un épisode de *Captain Britain* mais n'avait pas touché au héros depuis les années 1980 et sa brouille avec Alan Moore. Pour le retour du héros anglais chez Marvel, il contribue à plusieurs couvertures.

EN BAS SUR LA GAUCHE : un épisode de *Planetary* qui utilise précisément le même système "d'armurerie" que dans *Miracleman*.

EN BAS : le héros vu par Joe Quesada.

un certain nombre de séries de Warren Ellis ou de Mark Millar. Ainsi, les deux versions d'*Authority* qu'ils ont successivement écrites reposent sur cette fondation. Non seulement les surhommes qui imposent leur marque aux puissances politiques de ce monde sont un écho à la scène entre Miracleman et Thatcher, mais ne croyez pas que vous auriez eu droit à la même scène d'un pseudo-superman subissant un viol si les épisodes de Moore n'étaient pas passés par là. Non pas que montrer le viol de quelqu'un soit une fin en soi mais Miracleman a fait monter les choses en matière de représentation d'un certain sadisme. Ellis admet d'ailleurs assez ouvertement une forme de filiation dans *Planetary #14*, quand les héros de la série explorent le "point zéro" , une dimension vide, blanche, où les héros qui se transforment stockent leur corps de rechange et leurs armes. C'est exactement la même dimension et le même système de transformation qui sont décrits dans *Marvelman*. Et il n'y a pas que dans les comics que l'on voit la trace des épisodes de Moore. Le cinéma aussi lui a fait des emprunts. Dans la trilogie *Matrix*, on retrouve le même effet de dimension blanche et rangée dans les scènes où Néo s'équipe. Et pas seulement ! Les scènes du combat (sous l'orage) entre Néo et l'agent Smith dans *Matrix Révolution* font, elles, allusion à un combat entre Miracleman et Johnny Bates. Et on pourrait continuer des heures comme ça...

RÉSURRECTION

En 2014, après 21 ans, Miracleman, le vrai, est de retour chez Marvel. Pour l'occasion, l'éditeur s'est mis la pression et a même joué la carte d'une sorte de contre-programmation par rapport au *Before Watchmen* de DC. Marvel a décidé de s'en tenir au souhait de Moore (qui ne veut plus être associé aux séries dont il n'a pas la maîtrise) de ne pas utiliser son nom à des fins commerciales ou même de le créditer. Ce serait faux de dire que Moore soutient du coup l'entreprise mais en tout cas elle respecte ses désirs. Les autres auteurs aussi ont été consultés, chouchoutés. Alan Davis, qui n'avait pas retouché au personnage depuis des lustres, a produit de nouvelles couvertures. Les rééditions se poursuivent avec, en ligne de mire, le retour de Gaiman et Buckingham pour achever ce qui aurait dû l'être en 1993. Marvel se garde même une poire pour la soif. Après tout, ils ont les droits de *Miracleman* et de *Marvelman*. Après que Gaiman ait terminé son histoire, ils pourraient aussi bien introduire Marvelman dans leur univers partagé sans que personne trouve à y redire. Mais pour l'heure le retour de Miracleman, c'est avant tout une nouvelle disponibilité, le moyen pour une génération de le retrouver, c'est vrai, mais pour une autre, plus récente, de comprendre des allusions qui jusqu'ici tenaient de l'ellipse. *Miracleman*, c'est une série jusqu'ici trop discrète par rapport à son important apport. Si effectivement le dessin a vieilli sur certains épisodes, le récit n'a rien perdu de sa modernité. Pour preuve le véritable casse-tête qu'est devenue la publication numérique de la série, les diverses plateformes tiquant sur des éléments de nudité. Même un bout de fesse assez prude de Liz Moran a nécessité des retouches sur la version pour tablette (censure qui heureusement n'a pas été appliquée sur la version papier). Alors, pensez, des accouchements, des viols, des tripes... Cette série pourtant produite il y a une trentaine d'années arrive encore à faire trembler le politiquement correct contemporain. Tant pis. Marvel a fait une croix dessus et a gardé l'histoire intacte pour le papier. Une histoire dans laquelle il ne faudrait pas retenir que la provocation. Au-delà des scènes chocs il y a la réflexion. On dit souvent qu'avec Watchmen, Alan Moore a sonné le glas du super-héros. Mais c'est (aussi) dans *Miracleman* que la messe est dite !

X.F.

MARVEL NOW!

DEUXIÈME VAGUE
LE 4 JUIN

AVENGERS 1
Jonathan Hickman • Jerome Opeña • Adam Kubert

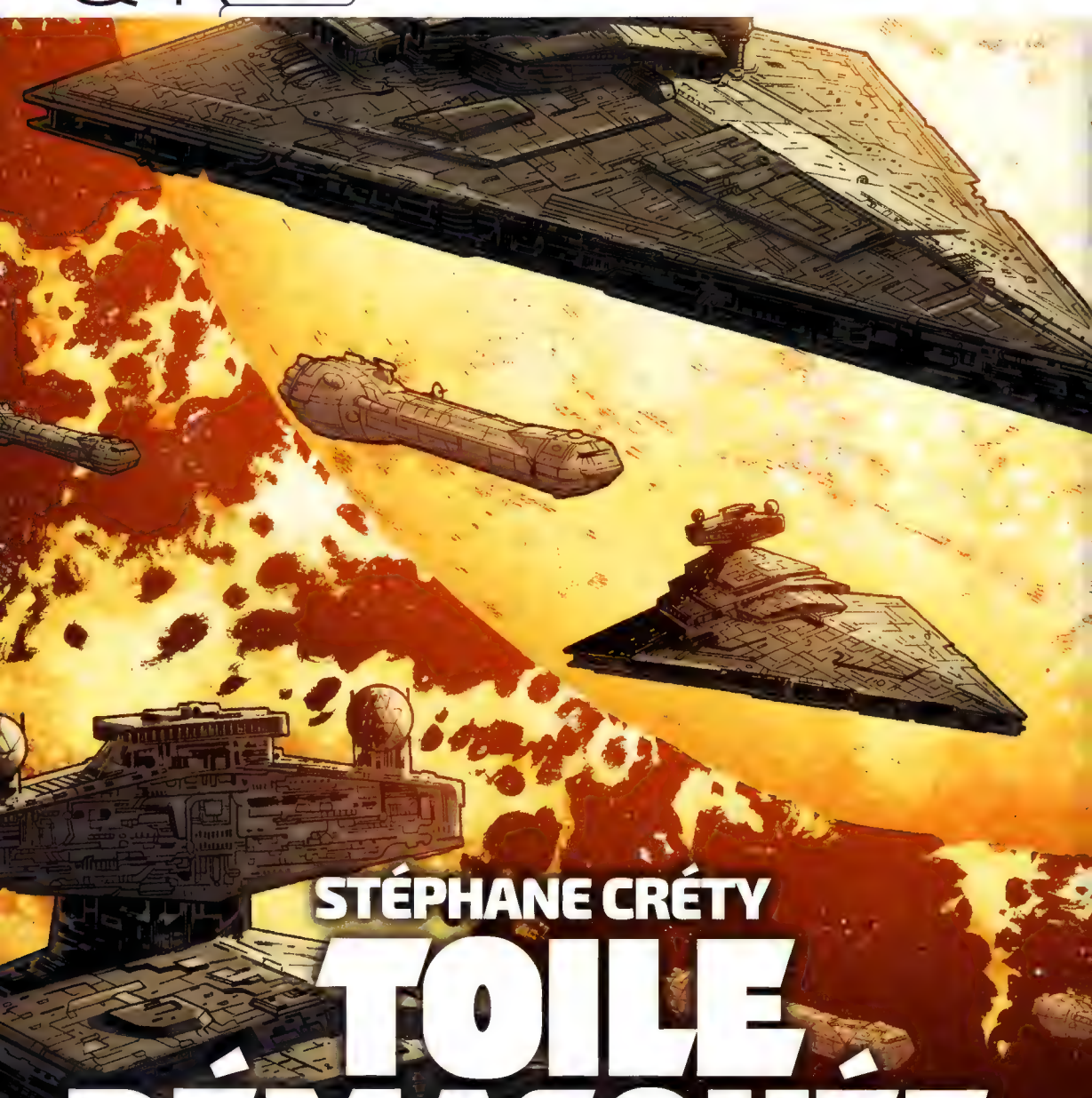
IRON MAN 1
Kieron Gillen • Greg Land

LES GARDIENS DE LA GALAXIE 1
Brian M. Bendis • Steve McNiven • Sara Pichelli
Michael Avon Oeming • Michael Del Mundo
Ming Doyle • Yves Bigerel

X-MEN 1
Brian Wood • Olivier Coipel • David López

marvel.com - © 2014 MARVEL

PANINI COMICS



STÉPHANE CRÉTY

TOILE DÉMASQUÉE

LA TABLE À DESSIN DE STÉPHANE CRÉTY LUI PERMET DE VOYAGER D'UN CONTINENT À L'AUTRE. C'EST UN DE CES DESSINATEURS FRANÇAIS QUI ŒUVRENT AUSSI BIEN POUR LES COMICS AMÉRICAINS QUE POUR LES ÉDITEURS FRANÇAIS. CETTE TABLE À DESSIN LUI A MÊME OUVERT LE CHEMIN D'UNE GALAXIE TRÈS LOINTAINE. APRÈS *MASQUÉ* OU *HERO CORP*, LE VOICI QUI ILLUSTRE *STAR WARS* CHEZ DARK HORSE.

Quel a été votre cursus de lecteur avant de devenir "pro". Quelles étaient vos lectures de jeunesse ? Vous faisiez partie de la "Génération Strange" ?
On ne va pas faire dans l'original. *Strange*, *Nova*, etc. Je pense que l'on perçoit seulement maintenant l'acte fondateur que furent ces publications. J'ai aussi dévoré le rayon BD de ma bibliothèque municipale (acheter une BD, c'était rare, ce n'était pas un achat anodin).

Vous avez débuté chez Dark Horse/*Star Wars* en reprenant la suite de Stéphane Roux sur *Star Wars : Agent of Empire*. Au demeurant vous n'avez pas le même style. Est-ce que ça a été compliqué d'arriver dans les comics tout en devant se glisser dans le sillage d'un autre ?
Oui... Et non. De fait, de part son historique et ses particularités, le comic US est plus ouvert aux variantes graphiques que le format franco-belge. Mais c'est certain, c'est parfois compliqué parce qu'on est dans l'urgence, on manque de recul et ça engendre beaucoup de frustration. Mais ce sont les lois du genre. Les artistes "bouche-trou" interviennent souvent suite au retard incompressible de l'artiste "régulier". Du coup, on doit aller à l'essentiel, ne serait-ce que pour respecter les deadlines.

Outre *Agent of Empire*, vous avez pu dessiner pour la série *Star Wars*, qui est plus proche des événements des premiers films. Qu'est-ce qui est plus facile : travailler sur une série comme *Agent* où beaucoup de choses restent à créer ou bien se retrouver sur les personnages centraux de la série *Star Wars* ?
Star Wars est de très loin le plus compliqué. Parce que tu prends la suite d'artiste tel que Carlos ou Ryan, que c'est Brian Wood (le scénariste, NDLR) aux manettes, que c'est une des séries du Top 100 des ventes US, donc tu te fais tout petit dans ton caleçon. Parce que le physique est défini par les acteurs et que je suis assez peu physionomiste... Parce que là aussi, ce fut un travail dans l'urgence (le 15, premier épisode que j'ai eu à gérer devait être réalisé en 3 semaines...). *Agent* est une série moins cadrée, graphiquement, où l'on peut s'autoriser plus de liberté. Maintenant, jouer avec des personnages tel que Chewie ou Darth Vader, c'est un plaisir purement enfantin. Un sentiment d'accomplissement. C'est un peu comme si la boucle était bouclée, entre le gamin boutonneux qui avait plein d'étoiles dans les yeux un jour de 1978 à la sortie du cinéma, et aujourd'hui.

Quand vous vous dites que vous n'êtes pas physionomiste au niveau des acteurs. Est-ce à dire que sur *Star Wars* vous préférez dessiner les droïdes et les vaisseaux ?
Oui. L'intérêt des vaisseaux, c'est qu'ils ne changent pas de physionomie... Ils ne rigolent pas, ils ne se mettent pas en colère. Une fois que tu les maîtrises, tu es tranquille !

RE RES PÈ

- 2003 : *Salem la Noire* (Delcourt)
- 2006 : *Acriboréa* (Delcourt)
- 2012 : *Masqué* (Delcourt)
- 2012 : *Star Wars: Agent of the Empire* (Dark Horse)
- 2013 : *Hero Corp* (Soleil)

Dark Horse perd la licence *Star Wars* au bénéfice de Marvel, est-ce que vous envisageriez de continuer de travailler avec cet éditeur, sur d'autres licences ? Et inversement, accepteriez-vous de travailler chez Marvel, pour du *Star Wars*, hors Dark Horse ?
Je ne fais pas de plan sur la comète. La franco-belge occupe grandement mes mois à venir. Maintenant, je ne m'interdis rien. J'apprécie la manière de travailler de Dark Horse et je ne suis pas assez snob pour dédaigner Marvel.

Quel a été votre premier contact avec la série TV *Hero Corp* ?
Un visionnage impromptu lors d'une diffusion sur France 4. J'avoue ne pas connaître plus que cela cet univers. Je n'ai pas parcouru l'intégralité des saisons précédentes. Le super-héros m'étant cher, mon attention est titillée dès que ce thème trop rarement abordé en France, connaît une nouvelle séquelle.

Quelle impression particulière vous donne cet univers ?
J'apprécie le ton décalé, même si mon souhait le plus cher est qu'enfin le super-héros ne soit plus abordé uniquement sous l'angle du second degré en France. L'esprit super-héros à la française s'est matérialisé sur différents projets ces derniers temps, sans qu'on puisse dire que ces différents projets sont tous la même chose.

Est-ce différent pour vous de travailler sur *Hero Corp*, *Masqué*... Ou un album Soleil qui n'est pas lié à ce thème ?
D'un côté oui, parce qu'ils montrent à quel point les comics ont influencé, et ce depuis longtemps, nombre d'entre nous. L'émergence éditoriale actuelle ne vient pas d'une génération spontanée d'auteur "comics", mais selon moi, plutôt du fait que ces auteurs ont à présent en face d'eux des éditeurs ouverts à de telles envies, puisqu'ils sont eux-mêmes issus de la génération dite "strange". Nous avions proposé, il y a une dizaine d'années des projets "comics"... Autant vous dire qu'à ce moment-là, nous n'avons trouvé aucune oreille attentive. Et d'un autre côté, non, chaque auteur ayant son propre bagage culturel et graphique. Le terme comic est une vue de l'esprit, tant il recoupe de choses différentes. Travailler sur du super-héros, voire sur des formats comics influe et doit influer sur une méthodologie. La mise en scène est tout autre, avec des caractéristiques atypiques. Un super-héros, c'est tridimensionnel, c'est aérien, dynamique, c'est la chute, les corps qui se heurtent... Cela demande de l'espace. Et l'espace, c'est bien ce qui définit les comics, du moins dans leurs grandes lignes. Ceux qui lisent régulièrement des comics savent que les thèmes sont des plus diversifiés, de l'introspection à la guerre intergalactique en passant par le polar, et que ce ne sont pas les thèmes mais le format d'édition qui détermine la typologie artistique.

Si j'ai bonne mémoire, vous aviez été pressenti pour être le dessinateur originel de la BD d'*Hero Corp*, dès le tome 1 ?
Plus précisément, j'ai, à la demande de Jean-Luc Istin (directeur de collection), participé à la constitution du dossier de candidature pour la signature de la franchise. Par la suite, quand Soleil a été choisi par Simon Astier pour l'adaptation BD, on a pensé à moi pour la réalisation du premier tome. Mais j'ai dû décliner cette offre car mon planning était trop chargé.

Vous avez finalement participé au tome 2, qui est un "livre chorale" avec différents dessinateurs. Vous aviez donc moins d'espace pour raconter l'histoire, est-ce que c'est un problème ?
Pour moi, non, vu que les plannings entre-temps ne se sont pas allégés. Réaliser les 96 planches constitutives de ce tome 2 aurait été impossible. Donc, 2 histoires courtes convenaient plus à mes contraintes d'organisation. De plus, ce format de 20 planches environ ressemble un peu au format des éditions US. Donc, nous sommes en terrain connu. Nous sommes dans le registre du back-up.

Est-ce que les différents artistes ont essayé de se synchroniser, de regarder ce que les autres faisaient pour jouer la cohérence ou bien avez-vous misé sur la diversité ?
C'est horrible à dire, mais c'est la réalité, nous n'en avions pas le temps. La production de ce tome a débuté en juin, pour une parution en novembre. Autant vous dire que nous n'avons pas eu le temps de faire dans ce genre de détail. Maintenant, je suis en contact avec Stéphane Louis et j'ai pu voir régulièrement ses planches. Nos univers sont très différents, graphiquement parlant (en revanche, nous partageons avec Louis le même caractère soupe au lait). Mais là encore, cette différence fait la richesse du comic traditionnel. L'approche diversifiée est un plus selon moi.

Est-ce qu'il y a un élément dans l'univers d'*Hero Corp* qui est plus difficile à mettre en image ?
Dessiner des personnes réelles. Une fois encore, je ne suis pas physionomiste, je ne pourrais pas me reconvertir en caricaturiste sur la butte Montmartre. C'est une vraie souffrance. Ensuite, *Hero Corp* a un humour de dialogue, pas de situation. Pas de peau de banane, pas de grand-guignol.

Nous sommes dans la retenue, le décalage humoristique passe par le décalage du langage. Le dessinateur se doit d'être dans la finesse s'il souhaite être dans l'esprit de la série.

Quelle a été votre relation de travail avec Simon Astier ?
Assez limitée. Et classique. Travail sur script, story-board, planche. Il y avait toujours ce facteur temps...

Vous avez enchaîné *Masqué*, *Hero Corp* et même travaillé pour Dark Horse et l'univers *Star Wars*, est-ce que les comics américains sont un objectif que vous aimeriez explorer encore ?
Cruel vous êtes ! L'envie est là, du soir au matin, en me couchant, en me rasant devant le miroir, à vélo, ou à pédalo. Maintenant, il faut du temps. J'ai encore refusé récemment un projet de comics dans un contexte US, et c'est douloureux, croyez-moi. Mais là encore, problème de temps. Je me suis engagé sur des projets franco-belges, et par respect pour les gens (éditeur-

EN HAUT : les personnages d'*Hero Corp*, tels que mis en images par Stéphane Louis pour le tome 2 de la BD, chez Soleil.

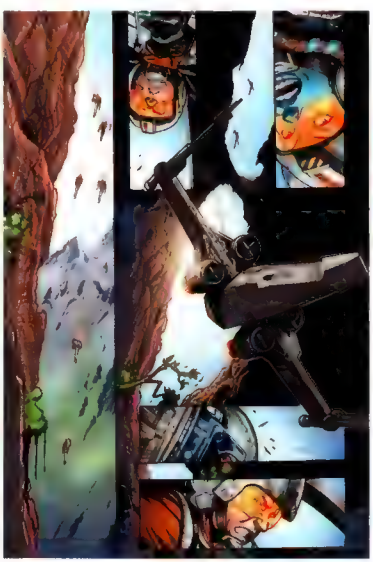
À GAUCHE : Une scène pas si courante : Vader tombe le masque.

CI-DESSOUS : Un autre costume noir portant la cape, l'Optimum, héros de *Masqué* (Delcourt).

CI-DESSUS : non, l'artiste n'en est pas encore à dessiner les X-Men, juste une commission. Mais à l'avenir, qui sait ?

CI-DESSOUS : croquis préparatif pour *Masqué*.

EN BAS : l'univers de *Star Wars* tel que vu par Stéphane Créty (et son encreur Julien Hugonnard-Bert) dans *Star Wars: Agent of The Empire* et, plus récemment, dans la série mensuelle *Star Wars*.



scénariste-coloriste.) qui me font l'honneur (ou qui ont l'inconscience) de vouloir travailler avec moi, je ne pouvais pas me désister. C'est une question de respect, de politesse... Mais ça fait mal aux fesses, je peux vous l'assurer. Donc, l'objectif, avant que certains ne se lassent de recevoir des refus, c'est de m'organiser pour vraiment saisir un projet US à bras-le-corps... Et vite ! Parce que je ne me vois pas en train de grogner ma frustration, quand je serai gâteux, en chaise roulante dans une maison de retraite.

Un petit mot sur la paupérisation du travail de dessinateur en France. Il semble que la profession soit de plus en plus taxée. Comment fait-on de nos jours pour être dessinateur de BD en France et se projeter vers l'avenir ?

La drogue et l'alcool... La situation des auteurs est marquée par une stagnation de leur "statut" (des guillemets s'imposent parce que justement, l'auteur BD n'a aucun statut), de sa rémunération, son manque de représentation dans les structures paritaires décidant de son présent et de son avenir, une atonie qui permet tous les abus. Une stagnation, voire une dégradation de ses revenus, liée à la chute des ventes moyennes, à un refus des éditeurs de se mettre à l'échelle, par une hausse des taxations en totale dichotomie avec la réalité économique des auteurs. La situation globale du marché de la BD est tendue, et bien sûr, ce sont les plus fragiles, les moins protégés qui en sont les premières victimes. Alors, évidemment que les vécus sont disparates, mais globalement, la situation des auteurs connaît une lente dégradation. Il y a des extrêmes qui sont en train de voir le jour, une ultraminorité opulente,

"J'ai encore refusé récemment un projet de comics dans un contexte US, et c'est douloureux."

permettant à notre ministre de tutelle de pérorer et de se gausser à la moindre occasion, et une large majorité à la santé économique de plus en plus fragile et dont l'avenir est de plus en plus incertain. La classe moyenne dont je fais partie se réduit comme peau de chagrin et voit sa situation se lézarder. Le monde de la BD, aux US comme en France est l'application *stricto sensu* de l'idéologie ultralibérale. Marche ou crève. Avec la bénédiction des pouvoirs publics, quand ce n'est pas sa complicité. C'est à se demander si on ne teste pas des techniques sur un panel amorphe que l'on appliquera ensuite sur le restant de la population active...

Si j'ai bien compris certains éditeurs français se sont récemment lancés dans les projets de type comics, avec le même format que les Américains, mais en proposant moins à la page qu'au format album, parce que – d'après eux – ce n'est pas le même travail ?

(Rires) ! Provocation ! Oui... Que dire sans être grossier. Je ne vais pas m'étendre sur l'argument "page comics égal moitié moins de temps à réaliser que page franco-belge". Je ne ferai pas cet honneur à un argument aussi idiot qu'abscons, qui insulte non seulement notre intelligence, mais qui méprise un genre qu'on est censé apprécier au point de vouloir en faire à la sauce frenchy. La complexité d'une page comic n'a rien à envier à celle d'une page franco-belge. L'argument comptable que suppose cet a priori, je m'assieds dessus. De plus, et comme j'ai déjà pu le dire, tant que les scénaristes n'auront pas intégré la rythmique des comics et découperont leur script en 10 ou 11 vignettes par planche, nous n'aurons pas de comics, tout au plus des BD franco-belges en format réduit. Il y a un moment où il faut changer de braquet.

Où en est *Masqué* (série de super-héros français, éditée chez Delcourt) ? Est-ce que la porte reste ouverte pour une suite que vous dessineriez ?

Je suis totalement corruptible. Et mes tarifs ne sont pas hauts. Plus sérieusement, travailler avec Serge (Lehman, le scénariste du projet), avec sa sagacité, son édifiante culture est un pur plaisir. Et c'est sans compter sur le fait que j'aime ce monsieur !

Propos recueillis par Xavier Fournier

X-MEN LEGACY

LES MUTANTS DANS LES COMICS, C'EST UN PEU COMME LES BLAGUES SUR LES BLONDES. APRÈS DES DÉCENNIES DE SUCCÈS, IL EST ASSEZ COMMUN DE LES ASSOCIER À UNE LOGIQUE EXCLUSIVEMENT COMMERCIALE, DÉNUÉE DE TOUTE DÉMARCHE RÉELLE. ENFIN, DISONS QUE C'EST LA RÉPUTATION AFFICHÉE DES TITRES LIÉS AUX MUTANTS DE MARVEL. *X-MEN LEGACY* (QUI FAIT CES TEMPS-CI L'OBJET D'UN 100 % MARVEL) PROUVE AU CONTRAIRE COMMENT L'UNIVERS X-MEN ET UNE CERTAINE ATMOSPHÈRE "INDÉ" SONT COMPATIBLES.

LE MUTANT QU'ON N'ATTENDAIT PAS ?

Établir une frontière entre les comics commerciaux et une frange plus expérimentale n'est pas forcément approprié. Prenez les *Nouveaux Mutants* de Chris Claremont et Bill Sienkiewicz par exemple. Au demeurant, la série avait tout d'un Dawson version mutants, avec la classe junior des X-Men. En 1984, quand Bill Sienkiewicz en reprend les dessins, il explose les codes. Non seulement ses planches virent à l'abstrait mais ses personnages aussi. Prenant note de la spécificité de son partenaire, Chris Claremont adapte la nature et le niveau de ses histoires, projette ses personnages dans d'autres dimensions ou dans les méandres de l'esprit. C'est un ton au dessus, comme le montre l'introduction de David Haller (alias Légion, le fils de Charles Xavier dans *New Mutants #25*, mars 1985), un être surpuissant atteint d'un violent syndrome de personnalités multiples. En clair, David est un mutant qui a potentiellement tous les pouvoirs. Mais chacun d'entre eux correspond à une personnalité différente. Les Nouveaux Mutants sont alors aspirés dans l'esprit de David et doivent s'en échapper. Grant Morrison et Richard Case n'introduiront un personnage similaire (Crazy Jane) dans leurs épisodes de *La Doom Patrol* qu'en 1989. Les New Mutants de Claremont et Sienkiewicz, c'est un peu Vertigo avant l'heure. Et David Haller par la suite? Il reste un personnage secondaire. Trop puissant, trop complexe, les scénaristes l'utiliseront avec parcimonie. Ses apparitions importantes se comptent sur les doigts d'une main. Il est quand même le centre de *La quête de Légion* (arc dans lequel il remonte le temps pour éliminer Magnéto mais provoque la mort de son père et l'instauration de l'Âge d'Apocalypse), "l'Âge X" (saga où il enferme les X-Men dans un monde imaginaire de son cru) et enfin, plus récemment, toute une suite d'épisodes de la série *X-Men Legacy* où les différents aspects de Légion se matérialisaient et disparaissaient dans la nature, obligeant les X-Men et David Haller lui-même à pourchasser ces morceaux (en droite ligne d'un roman de Robert Sheckley, *le Mariage alchimique d'Alistair Crompton*). Au final David/Légion n'était absolument pas un personnage populaire.

Aussi l'annonce, en 2012, que Marvel arrêtait *X-Men Legacy* (qui utilisait jusque-là Malicia comme figure de proue) pour relancer un nouveau volume du titre, centré cette fois sur Légion, semblait totalement suicidaire dans le

AU CENTRE : une bonne partie d'*X-Men Legacy* se passe dans la tête de David. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que c'est un sacré foutoir.

À DROITE : un épisode étonnant qui est sans doute la référence officieuse à *Watchmen* la plus énorme à ce jour.

marché actuel. Qui plus est, la série rénovée n'est pas confiée aux auteurs les plus populaires (ce n'est pas un jugement qualitatif) de la firme. Le scénariste anglais Simon Spurrier sort d'une minisérie *X-Club* pas inintéressante (et même un poil dans le sillage d'un Warren Ellis) mais passée inaperçue. Le dessinateur Tan Eng Huat (*Doom Patrol*) est le plus souvent resté en marge. Ils n'ont pour eux qu'une chose : Charles Xavier vient d'être tué à la conclusion du crossover *Avengers vs. X-Men*. Du coup l'idée de montrer la réaction de son fils se justifie. Spurrier va cependant choisir de ne pas être esclave de ce cahier des charges, faire de *X-Men Legacy* une fable sur le pouvoir et, finalement ramener Légion à ses racines, à ce bout de Vertigo qui serait apparu avant l'heure chez les X-Men. Et il ne va pas céder à la facilité. À moins qu'il soit conscient que le concept ne peut durer qu'un temps. Aussi dès le début, quand on découvre le mentor de David Haller, ce n'est pas un mutant mais un mage, Merzah le Mystique, dont l'existence remonte aux années 1940. Plus obscur, tu meurs. D'ailleurs Merzah meurt au premier épisode, qui se déroule en parallèle de la mort de Xavier. David avait passé tous ces mois à s'entraîner, à tenter de retenir ses personnalités et ses pouvoirs. Le choc de la mort de son père fait à nouveau exploser la bombe ambulante qu'il est. Légion tue des gens sans le vouloir, il est obligé de fuir les X-Men tout en cherchant à nouveau à domestiquer ses pouvoirs. Son seul repère devient Blindfold, un ajout judicieux, suggéré à Spurrier par l'éditeur Daniel Ketchum. Jeune mutante capable de "voir" le futur, Blindfold n'était plus utilisée dans aucune série. Et coupler un personnage chaotique (qui n'a aucune idée de son destin) avec une mutante liée à la notion d'avenir, c'est un paradoxe astucieux. Ce qui resterait une proposition malgré tout assez sommaire si le scénariste ne revenait pas à la base et à la tonalité du personnage. Cela signifie que, rapidement, on retrouve les éléments qui en faisaient potentiellement, dès 1985, une vision d'avant Morrison ou d'autres auteurs de la "vague anglaise" des années 1980-1990. Le scénariste implique des personnages de troisième zone pour les réinventer ou en disposer aussi vite, un peu à la manière de ce que Neil Gaiman avait pu faire dans ses épisodes de *Sandman* avec Element Girl ou d'autres. C'est l'exemple de Captain Ultra ou encore The Vision, du Golden Age, transformé en un personnage littéralement lunaire, inhumain dans *X-Men Legacy* #9. C'est dans cet épisode que Spurrier se fait le plus explicite, transformant l'histoire en une leçon de genre où les références à *Watchmen* sont aussi nombreuses qu'assumées. L'œuvre de Moore et Gibbons, bien que produite chez la concurrence, conditionne tout le déroulement de l'intrigue, est mentionnée par Blindfold, qui note les rapprochements entre les deux situations. Une mise en abyme inouïe, inventive et qu'on n'attendait pas vraiment dans ce qui, quelques mois plus tôt, semblait promis à devenir la voiture-balai des séries *X-Men*. Mais certaines concessions à la continuité extérieure (Légion se mesure à Crâne Rouge, l'homme qui a volé le cerveau de son père ou encore à Cyclope, l'assassin de Xavier) n'attireront finalement que peu les foules, qui en restent à cette idée que Légion n'est pas important. Peut-être aussi que le signal visuel n'est pas assez fort. Tan Eng Huat se fait sans doute trop figuratif, pas assez fou (en particulier pour les scènes qui se déroulent sur le plan astral). Paul Davidson ou Khoi Pham, qui dessineront la suite de la série, n'emprunteront pas non plus cette route (encore que Pham aura quelques scènes assez oniriques vers la fin de la série). Il faut dire, à leur décharge, qu'on ne peut guère se mesurer à Sienkiewicz sur le plan de la folie. Au-delà de tout cela, Spurrier oriente son personnage et sa série vers une ligne maîtresse : Légion, se sachant faillible, vit dans la hantise d'un père mort comme un martyr et parfois sanctifié. Dans ces conditions, comment "tuer le père", devenir un homme alors qu'il oscille entre ses problèmes d'estime et ce fantôme ? La phase finale de la série est consacrée à la maturation du héros et à la décision ultime : choisir ce qu'il vaut mieux pour lui et le monde. En fin de compte le *X-Men Legacy* de Spurrier aura duré 24 épisodes. Un score plus qu'honorable, inattendu même, pour une série qui avait presque tout contre elle (en dehors d'un logo X-Men sur la couverture). *X-Men Legacy* est une série qu'on entame en n'ayant rien à faire de l'existence de Légion… Et qu'on referme en réalisant que, désormais, le personnage nous manque !

Zemo

EARTH 2 : "J'AI RÊVÉ D'UN AUTRE MONDE"

AU COMMENCEMENT, IL Y AVAIT DES HÉROS QUI JOUAIENT LA CARTE DE L'ANCIENNETÉ, DU PATRIMOINE, QU'IL A FALLU RÉINVENTER POUR LE XXIe SIÈCLE. À L'ARRIVÉE, IL Y A UN GROUPE DE SÉRIES QUI ONT TOTALEMENT OUBLIÉ LE PLAN D'ORIGINE, POUR MIEUX SE PRÉPARER À UN CONFLIT COSMIQUE À VENIR. MAIS QU'EST-CE QUI FAIT COURIR LES HÉROS DE TERRE 2 ? TOUT DÉPEND DU SCÉNARISTE À QUI VOUS POSEZ LA QUESTION…

Jusque dans les années 1980, le monde de DC Comics était divisé en différents univers distincts. Pour conserver la spécificité de ses têtes d'affiches (Superman, Batman, Wonder Woman), on avait décidé que tous les héros créés aux alentours des années 1940 vivaient sur un autre monde, Terre 2. Puis on a décidé de rassembler tous les œufs dans le même panier et, pendant un quart de siècle, on a oublié ces histoires de Terre. La première génération de super-héros, la Justice Society of America, était maintenant censée avoir existé dans le même monde que les personnages modernes, et ce depuis toujours. Cette réunification eut pour effet de rendre moins problématique l'utilisation de ces vétérans. Plus besoin d'imaginer des histoires de carrefours cosmiques pour que les mondes se rencontrent. Et la JSA n'était plus consignée à une Terre secondaire (avec tout le sens péjoratif que cela implique). À partir de 1999, la Justice Society (sous l'impulsion des scénaristes James Robinson, David Goyer puis Geoff Johns) a pu revenir sur le devant de la scène, tisser des liens réels avec le reste de l'univers. Preuve de cette implication : le fait que des experts tels que Mister Terrific ou le Docteur Mid-Nite étaient de plus en plus consultés par les autres titres en cas de crossovers (comme Identity Crisis par exemple). La Justice Society en vient pratiquement à concurrencer l'équipe phare de DC, la Justice League. Mais après le départ de Johns, la JSA en prend un coup et perd de sa superbe. Il y a trois ans, la décision de DC Comics de rajeunir son univers et d'en finir avec une certaine logique générationnelle semble tomber comme un couperet. Dans le nouvel univers il n'y a plus de place pour des personnages actifs depuis les années 1930. En fait la cassure est un peu moins nette que ça. L'âge des vétérans de la

FLASH

(Jay Garrick)

Héros bien entendu super-rapide, Jay Garrick était à bien des égards l'œil du lecteur dans les premiers épisodes. C'est aussi un des rares personnages dont on a un peu exploré la vie civile, la famille. Mais cet aspect se désintègre à mesure que l'on avance dans l'histoire et il a cessé d'être un repère régulier pour le public.

GREEN LANTERN

(Alan Scott)

Le Green Lantern de Terre 2 est finalement plus proche de Swamp Thing ou d'une Lanterne Blanche. Avatar du Vert dans ce monde, il est de ce fait le champion de toute vie. Ça fait de lui un adversaire tout trouvé de tous les destructeurs de monde. C'est aussi une forte tête qui refuse de fonder une équipe avec les autres.

POWER GIRL

(Jay Garrick)

On est bien loin du peps et du fun de la Power Girl de Palmiotti, Gray et Conner. Cette version fait beaucoup plus dans le pathos. Échouée sur Terre, sa décision de vivre "cachée" fait d'elle un personnage moins impliqué dans les grands événements. La preuve, Urban a fait l'impasse sur la traduction de *Worlds' Finest* sans trop de soucis.

BATMAN

(Inconnu)

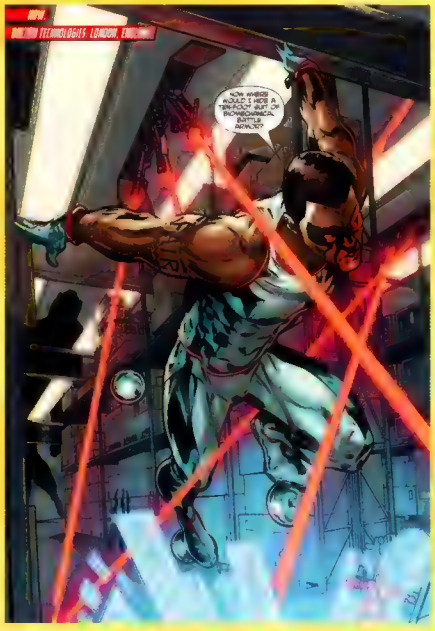
C'est à la fois une des meilleures et des pires choses qui soit arrivée à la série puisque son apparition a causé indirectement le départ de son auteur. Le nouveau Batman a aussi causé un changement de focus de Terre 2, qui devient plus une variante de la Terre principale qu'un monde autonome. Mais ses choix d'alliés restent captivants.

À GAUCHE : la première apparition des Gardiens. Des gens en pyjamas jaunes et violets, auxquels Arnold Drake et Gene Colan avaient donné un ton plus proche des créations de DC Comics.

À DROITE : la version des années 1970, relookée par Dave Cockrum et renforcée par le majestueux Starhawk.

JSA était un problème croissant, même avant le grand chambardement. En toute logique s'ils avaient été actifs dès 1939/1940, une partie des personnages étaient censée être plus que centenaires. Même si une vague histoire de sortilège expliquait qu'ils soient encore en forme, cela devenait de moins en moins possible de continuer dans cette direction. Il est probable qu'à moyen terme, les auteurs auraient dû remplacer certains héros par des "héritiers". C'est ce qui se passait d'ailleurs en partie dans les derniers épisodes (inédits en France) de la série. Le titre, alors écrit par Marc Guggenheim, voyait des membres historiques se retirer de manière un peu abrupte. Jay Garrick (le premier Flash) prenait sa retraite pour devenir le maire d'une ville. Alan Scott (le premier Green Lantern) était paralysé, affublé d'un curieux harnachement en forme de lanterne puis revenait dans un ultime combat, la série s'achevant sur ses obsèques. Guggenheim avait aussi introduit quelques nouvelles têtes (comme Red Beetle, personnage jamais expliqué).

En 2011, donc, DC Comics redémarre et sur les 52 nouveaux titres. Surprise ! Pas de Justice Society au programme. Avec la dimension "jeuniste", on pouvait s'attendre à ne pas retrouver les vétérans. Mais c'est tourner le dos à une série qui, à une époque, avait des ventes solides. Dans un premier temps, en on a que des bribes : principalement une série solo de Mister Terrific (écrit par Eric Wallace et dessiné par Roger Robinson). Dans l'ancienne continuité Michael Holt était le leader de la Justice Society, avec une origine vaguement liée à un vénérable héros, le Spectre. Dans le nouveau contexte, il faut tout reformuler. Précédemment, Mister Terrific était devenu super-héros après la mort de son épouse dans un accident de voiture. Dans cette version, l'industriel Holt travaille sur l'espace-temps et il entre en contact avec sa version future, ce qui le pousse à devenir Mister Terrific. Autant dire qu'il est méconnaissable. Mais ce contexte plus high-tech prépare d'emblée des ramifications. Car on découvre vite qu'Holt a pour petite amie la richissime Karen Starr… soit, l'identité secrète de Power Girl dans la continuité précédente. Dans le même temps une minisérie, *Huntress*, d'abord passée inaperçue débouche sur une réalisation : il s'agit en fait d'Helena Wayne, soit la fille de Batman sur l'antique Terre 2. Avec cette révélation, DC peut annoncer son plan global : réinventer les personnages sur un monde parallèle, une nouvelle Terre 2 (objet d'une série confiée aux bons



DOCTEUR FATE

(Khalid Ben-Hassin)

Un bon exemple de la diversification ethnique de la série. Dans la JSA classique les héros étaient pour la plupart des *white anglo-saxon protestants*. Qu'un mystique dont les pouvoirs sont liés à l'Égypte sorte de ce moule est une chose à la fois logique et bienvenue. Le paradoxe, c'est que ce sorcier-là, précisément, manque au reste de l'univers DC.

HUNTRESS

(Helena Wayne)

Fille de Batman et Catwoman, Huntress a de qui tenir. Elle est en tout aussi cynique que son père… Alors que dans le même temps sa famille existe toujours sur ce monde où elle est échouée. Dans un des meilleurs passages de *Worlds' Finest* elle finit par rencontrer Damian et lui révéler la vérité, hélas peu de temps avant la mort de Robin.

HAWKGIRL

(Kendra Munoz-Saunders)

Hawkman et Hawkgirl sont depuis longtemps liés à l'archéologie. L'idée de Robinson ? Procéder à une mise à jour. Même avant de devenir Hawkgirl, Kendra est une dure à cuire qui est chasseuse de trésor et qui évoque même beaucoup une certaine Lara Croft. Malheureusement, les histoires récentes la cantonnent à du super-héros très 1er degré.

RED TORNADO

(Inconnu)

Un autre personnage central des épisodes de Tom Taylor, qui se distingue par son cursus et sa personnalité. D'une certaine manière c'est un bon clin d'œil à la Vision de Marvel et son histoire de personnalité héritée de Wonder Man. Red Tornado apporte au casting beaucoup d'expérience. Batman c'est l'intellect, elle, c'est l'âme de la série reformulée.

CAPTAIN STEEL

(Hank Heywood Jr)

Un héros symptomatique de la valse permanente du casting. Ce personnage de métal a été gratuitement introduit puis utilisé sur un épisode centré sur lui… dont il sort blessé par une menace. À ce jour on n'a plus entendu parler de lui ou de la menace (?). Il y a fort à parier que les intrigues reviendront dans *World's End* mais quand même…

soins de James Robinson et de Nicola Scott) alors que dans le même temps Power Girl et Huntress, elles aussi ressortissantes de ce monde, sont naufragées sur la Terre principale de DC. Leurs péripéties sont chroniquées par Paul Levitz, Kevin Maguire et George Pérez dans le mensuel *Worlds' Finest*. C'est un gage de sérieux. Robinson a à son actif des séries comme *The Golden Age* ou *Starman*. Il avait participé à la relance de la JSA une douzaine d'années plus tôt. Plus vieux, Paul Levitz est le co-créateur d'Huntress et il écrivait les aventures de la JSA dans les années 1970. La base de *Terre 2*, c'est que les principales figures de proue (Superman, Batman, Wonder Woman…) y ont été exterminées 5 ans plus tôt, lors du même événement qui a projeté Power Girl et Huntress dans un autre monde. À partir de là, l'idée première est de décrire l'évolution des super-héros dans un contexte où Superman ou Batman ne sont plus là pour être l'arbre qui cache la forêt. Des héros rajeunis tels que Jay Garrick ou Alan Scott émergent et deviennent au passage le reflet d'une diversité accrue. On peut même faire un certain rapprochement structurel avec la lignée Ultimate de Marvel. La reformulation d'Alan Scott en personnage gay fait beaucoup parler à l'époque, mais elle n'est pas une trahison. Pendant le plus clair de sa carrière dans l'ancienne continuité Scott n'a connu que des relations romantiques gérées par ellipse (un jour on découvre qu'il a des enfants, il se marie sur le tard mais fait rarement mention de son épouse). Il n'y avait pas une relation semblable à Lois Lane et Superman. Tirer un trait sur son hétérosexualité n'est pas le rendre méconnaissable (en un sens bien moins que le changement d'origine de Terrific). Finalement le lectorat s'y fera assez bien. Autre point commun avec Ultimates, le fait qu'après la disparition des premiers héros une "armée mondiale" ait été instaurée. Là où le S.H.I.E.L.D. est dirigé par un Nick Fury noir, la World Army est dirigée par Amar Khan mais les deux organisations ont la même ambition : amener tous les surhumains a se mettre à leur service. Très vite Robinson s'amuse à truffer son récit d'indices cachés. On fait référence à Rex Tyler (Hourman) et sa pilule miracle, au boxeur Ted Grant (Wildcat) L'idée étant visiblement de promettre que même les héros pas encore ramenés sont quelque part dans la nature, à tout moment capable d'être réinstaurés. La vraie trouvaille de Robinson étant qu'à la fin de la première saga les personnages refusent de s'allier de manière durable. Il n'y a pas de groupe constitué. Du coup tout peut arriver et la vedette devient bien ce monde. Pour *Worlds' Finest*, la réussite est considérablement moindre. Levitz fait de Power Girl et Huntress deux héroïnes qui savent qu'il y a un agent d'Apokolips sur Terre. Plutôt que de rameuter les héros disponibles, de peur de tomber sur un "espion" elles se mettent en tête d'agir seules et secrètement pendant des années. Ce qui ne tient pas vraiment debout. Qui plus est, les adversaires manquent d'envergure. On sent que le focus se concentre sur les relations entre les deux héroïnes. En un sens *Worlds' Finest* pourrait devenir le *Strangers In Paradise* des super-héros. Mais Levitz n'est pas Terry Moore. La désaffection successive des dessinateurs George Pérez et Kevin Maguire va encore plus dénuer la série de charme. La série mensuelle *Earth 2* s'impose donc rapidement comme le leader du pôle.

Mais Robinson va commettre deux erreurs. D'abord il gère beaucoup trop de personnages. À l'image de Mister Terrific, qu'on se donne beaucoup de mal à importer sur ce monde (il a fait le chemin inverse de Power Girl et s'est retrouvé piégé sur Terre 2) pour finalement ne l'utiliser que comme un figurant. Des héros comme Red Arrow ou Captain Steel sont balancés comme de la chair à canon sans qu'on prenne le temps de s'y attacher. Et surtout il revient sur le concept des premiers épisodes. Au lieu de montrer comment un Flash, un Green Lantern et d'autres s'épanouissent sans l'ombre du trio Batman, Superman et Wonder Woman, Robinson décide d'amener des personnages de substitution. Comme Fury (la fille de Wonder Woman) ou un mystérieux nouveau Batman. On reconstruit les archétypes. Et c'est ce qui va causer la perte de Robinson sur la série. Un nouveau Batman? Justement ça vend bien, Batman. DC Comics va saisir la balle au bond et commencer à cogiter sur une troisième série, *Earth 2 : Batman* et à cogiter sur un crossover global entre les titres liés à ce monde. Sauf que pour écrire *Earth 2 : Batman* l'éditeur pense à Tom Taylor. Scénariste du comic-book dérivé d'*Injustice : Gods Among Us*, Taylor sait se débrouiller avec des versions alternatives de

À GAUCHE : le nouveau Batman de Terre 2, un point de gravité qui a profondément changé la logique de la série.

CI-DESSOUS : Power Girl et Huntress, un duo de choc… pour une série qui ronronne quand même.

EN BAS : les personnages collaborent mais résistent à l'envie de fonder un groupe.

AL, DON'T BE PIG-HEADED. COME ON, NOT THIS TIME.
OKAY, I'M LISTENING. FOR NOW. WHAT DO YOU HAVE IN MIND?
GRUNDY IS A SERVANT TO SOME-THING GREATER...A POWER CALLED THE GREY. THAT'S WHAT I NEED TO FACE IF WE'RE GOING TO WIN.
YEAH, I HEARD HIM MENTION THE GREY. SO HOW YOU PLANNING TO MEET IT?
IN THE WAY I CAN CONNECT TO THE EARTH'S ENERGY, I THINK THERE'S A WAY TO CONNECT WITH THE GREY TOO.
YOU HAVE THAT POWER?
I DON'T KNOW FOR SURE. I'M SORT OF DISCOVERING WHAT I CAN DO ALONG THE WAY.
THING IS, FOR ME TO DO THIS, I'LL HAVE TO LEAVE MY BODY HERE ON EARTH. BOND WITH THE INTERNAL MATRIX WITHIN THE WORLD WHERE THE GREY RESIDES.

Batman ou Superman. Robinson a à peine lancé son nouveau Batman qu'il est sur le point d'en être dépossédé. C'en est trop. Il claque la porte et s'en va chez Marvel. Petite cerise sur le gâteau, une erreur de la branche jouets de DC a pour effet de révéler des mois en avance l'identité réelle du nouveau Batman. La sortie de route sur toute la ligne. Obligé de remplacer Robinson, DC change son fusil d'épaule, demande à Taylor de reprendre l'écriture d'Earth 2 qui, dans l'urgence, commence par réincarner certains des plans prévus pour la série Earth 2 Batman (qui du coup reste dans les cartons). C'est ce qui explique que la jointure entre les ères Robinson et Taylor est notable. Le focus passe sur le nouveau Batman en train de se constituer son propre collectif d'alliés. Flash, Docteur Fate et la plupart des autres sont hors champ, grièvement blessés ou considérés comme morts. À l'origine Taylor pensait tout simplement qu'ils seraient gérés par un autre auteur. Du coup *Earth 2* n'est pratiquement plus une série où l'on retrouve des réincarnations de concepts liés au Golden Age mais une nouvelle Terre alternative où les choses vont mal, sur fond d'affrontement entre des versions différentes de Batman ou de Superman. Même les nouveaux personnages (une Red Tornado redéfinie, un hacker, un extraterrestre…) sont relatifs aux périmètres de Superman, de Batman ou de la Justice League en général. Ce qui n'en fait pas forcément une mauvaise série mais l'exercice devient tout autre chose. En tout cas pour le court terme, le temps que Taylor s'adapte à la demande. Mais le nombre de personnages blessés, charcutés, donne l'impression d'un ménage expéditif. En définitive ceux qui lisaient le titre pour y trouver une réinvention de la JSA n'y trouvent plus cet aspect. La saga initiale de *Batman/Superman* viendra enfoncer le clou en insistant encore sur le rôle des deux surhommes. Greg Pak s'arrange pour raconter une première rencontre entre les deux mondes, contredisant la chronologie connue jusque-là. On en sera quitte pour tout expliquer à coups de mémoire effacée mais une nouvelle fois l'exemple montre que Terre 2 est désormais personnifié par les logos de Batman et Superman, plus par un Flash ou un Green Lantern (sans parler d'une Hawkgirl, d'un Atom ou d'un Mister Terrific). Mister Miracle et Big Barda, amenés dans la série par Robinson, sont pratiquement passés à la trappe sans tambour ni trompette. À l'origine, Urban Comics avait un choix totalement justifié en décidant de publier *Terre 2* dans les pages de *Green Lantern Saga* puisqu'un autre Green Lantern y était utilisé de manière importante. Alan Scott n'a pas totalement disparu. Mais on peut passer des mois sans le voir et cette thématique n'est plus de mise.

CI-CONTRE : des Batman et des Superman partout. Ceux de Terre 2 avaient été tués dès *Earth 2 #1*, mais on les ramène à coup de flash-back de plus en plus répétés.

EN BAS : Est-ce que *Earth 2: World's End* (*Terre 2: La Fin du Monde*) va canaliser les choses où au contraire tailler dans les rangs ?

Et le crossover un temps envisagé ? Il a pris une autre forme, alors que DC réoriente sa fin d'année autour de trois séries hebdomadaires. *Batman Eternal* et *Future's End* sont plus ou moins liées à Batman (ou au héros de *Batman la Relève*). Le troisième titre, *Earth 2 : World's End*, a pour théâtre Terre 2. Soit 4 épisodes par mois qui viennent se greffer sur les deux séries existantes et qui semblent, avec ce titre, promettre un avenir assez maussade. Il serait étonnant que le Batman de Terre 2 n'y ait pas une place centrale. Co-écrite par Daniel H. Wilson, Tom Taylor, Paul Levitz, Marguerite Bennett et Mike Johnson ; dessinée par Eddy Barrows, Jorge Jimenez, Stephen Segovia, Paulo Siqueira et Tyler Kirkham, la série hebdomadaire permettra de dérouler le crossover envisagé. Mais pas sans accroc. Paul Levitz vient d'annoncer qu'il se retirait du projet et qu'il se repliait sur sa série Worlds' Finest, qui ne participera plus à l'événement. C'est-à-dire que si l'on croisera bien Power Girl et Huntress dans *Earth 2 : World's End*, *Worlds' Finest* va complètement changer de formule pour ne pas être impactée par les événements. Levitz y racontera désormais en mode "flash-back"… Les exploits des premiers Batman et Superman de Terre 2 (ceux que l'on voyait mourir au démarrage de la série de Robinson). Ce qui fait qu'au bout du compte on perd là aussi un rendez-vous régulier avec des personnages (Power Girl et Huntress) propres à l'ex-JSA. Certes en attendant on les retrouvera dans *Earth 2 : World's End* mais c'est un projet limité dans le temps (et sans doute amené à aboutir à une sorte de redite de *Crisis*). Le principe de base de Terre 2 semble donc bien loin. Peut-être pas enterré, cependant. *Earth 2 : World's End* sera soit le grand ménage… soit un recentrage sur quelques personnages qui, peut-être pourraient reconstituer une forme de Society. Près de deux ans après le lancement d'*Earth 2* et *Worlds' Finest*, le terrain semble donc encore sacrément instable. Tom Taylor a pour lui d'avoir introduit des personnages secondaires qui sont totalement malléables, qui peuvent basculer d'un instant à l'autre et qui ne sont pas "que" de énièmes versions de Superman et Batman. Terre 2 a donc les avantages de ses inconvénients. C'est une série et un monde où tous les virages sont possibles (hélas, parfois au détriment des auteurs) mais où il est parfois rageant d'investir dans des personnages avant de réaliser qu'ils sont éjectés en l'espace de deux cases, sans cérémonie et sans avoir livré tous leurs secrets. *Earth 2 : World's End* sera un quitte ou double dans la stabilisation de ces personnages et déterminera le rôle (ou l'absence de rôle) futur de héros tels que Power Girl ou Doctor Fate.

Xavier Fournier

JAE LEE
FENÊTRES SUR COURBES

LE MOUVEMENT ET LE DYNAMISME SONT, DE TOUTE ÉVIDENCE, AU COEUR DU RÉCIT SUPER-HÉROÏQUE. COMMENT, DANS CES CONDITIONS, UN ARTISTE TEL QUE JAE LEE – DONT LES PERSONNAGES SEMBLENT FIGÉS DANS UNE SORTE DE STATUAIRE STYLISÉE, COMME DES MANNEQUINS DE PLASTIQUE SAISIS, AU PLUS FORT DE L'ACTION, DANS UNE ESPÈCE DE RALENTI EXTRÊME –, A PU SE FAIRE UN NOM SI RESPECTÉ CHEZ MARVEL, IMAGE OU ENCORE DC COMICS ?

Le style d'un dessinateur est plus ou moins marqué. L'artiste se cache (ou se montre) à des degrés divers, derrière sa représentation du réel. Sa griffe est appuyée ou légère, son empreinte profonde ou superficielle, sa signature lisible ou discrète. Nous appellerons "voix graphique" cette présence de l'auteur qui, au sein de son trait, exprime sa vision du monde. À observer différentes interprétations de personnages iconiques tels que Superman, Batman, les Fantastic Four, Hulk et autre Witchblade, au cours des ans et au fil des crayons de multiples artistes, nous constatons au premier regard que celles de Jae Lee sont on ne peut plus personnelles, c'est-à-dire que sa voix graphique est très forte. Voyons tout d'abord autour de quels éléments le chant visuel très signé de Jae s'articule, avant d'en étudier ensuite les liens avec le mouvement.

ENTRE PEINTURE ET ÉCRITURE

Ce qui dans le dessin de Lee saute aux yeux d'entrée de jeu, ce sont ces pleins (parfois très amples) et ces déliés (souvent très fins) qu'il utilise pour représenter indifféremment les visages, les décors, les vêtements ou les anatomies. Un tracé qui ne manque pas d'évoquer la calligraphie, autrement dit l'art de bien former les caractères de l'écriture. En Asie, du reste, l'initiation à l'art du beau trait est la fondation même de l'éducation du peintre et dans cette culture, la lettre n'est pas dissociée de l'image, tout comme le corps ne l'est pas de l'esprit. Et dans le même ordre d'idée, la deuxième composante frappante de Jae est son usage de la lumière. Elle n'est pas chez lui réaliste. Des pans entiers et conséquents d'objets et de personnages se trouvant être de larges aplats de noir pur qui juxtaposent étrangement des parties normalement éclairées. L'artiste, en outre, n'use jamais du contre-jour qui permet de distinguer les prota-

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

ANIMAL MAN #20

Nous pouvons voir dans cette Animal Man un cadre dans le cadre. C'est une affiche géante, sur le mur d'une rue, et les limites autour d'elle, simplifiées à l'extrême, permettent bien suggérer d'autres cadres encore : ceux des cases d'une bande dessinée. Le héros, Animal Man, adopte la même posture que le personnage masqué de l'affiche, s'affirmant ainsi comme son double, si bien qu'il se trouve encadré lui-même par cette même affiche, comme s'il était au sein de la scène fictive et dans le réel de la rue dans le même temps. Constatons de plus que le personnage de la petite affiche décadrée, à droite dans le plan, semble se pencher pour entrer à tout prix dans l'image, tout comme le garçon, juste en dessous, dont la volonté de s'introduire dans la scène est évidente.
Il est clair ici que le hors champ fait ce qu'il peut pour pénétrer le cadre, comme si ce dernier était le maître du jeu. Durant ce travail si cher à Jae Lee qui pointe du doigt le cadre comme objet esthétique à part entière et lui conférant autant d'importance et de matérialité que la scène elle-même, nous remarquerons également sa science du lien. Suivons l'alignement des lettres, longeons un bras suivi d'une jambe, elle-même prolongée d'une tasse, et il apparaîtra que tous les personnages sont unis par des courbes floues, parallèles ou contraires, sur lesquelles le regard glisse avec une grande facilité.

gonistes entre eux ou de les détacher du décor (comme un Lee Bermejo), si bien que le "passage de l'ombre" (technique de dessin où les ombres suppriment les contours en les chevauchant), lui permet de tout lier – personnages avec leurs vêtements, avec leurs congénères, avec leur environnement. Pleins et déliés, passage de l'ombre, deux techniques qui, alliant tous les éléments de ses compositions, injectent quelque chose de l'écriture dans l'art pictural de Jae Lee et, même s'il "montre" avec élégance, il semble donc tendre vers le "langage" bien plus que vers la figuration fidèle du réel. À propos de composition, voyons à présent comment Jae Lee agence les formes à l'intérieur du cadre.

L'UNION FAIT LA FORME

Il est, pour la grande majorité de ses vignettes, partisan de ce qu'au cinéma on nomme le "cadre raréfié". Beaucoup de ses plans ne comportent qu'un nombre très restreint d'éléments visant (encore une fois) une clarté narrative absolue qui ne s'embarrasse pas de détails superflus – l'accent est mis sur un seul visage, le décor est simplifié, laissant dans le cadre, comme chez Tim Sale par exemple, une place importante à des espaces désertés (c'est notamment manifeste dans La Tour Sombre). Mais les scénaristes, parfois, imposent à l'artiste des cadres dits "saturés" (combats de multiples personnages, architectures urbaines complexes ou machines élaborées – voir entre autres Superman/Batman). C'est le concept du lien, toujours, qui dominera alors les compositions de Jae. Les courbes se prolongent en des circonvolutions qui jamais (ou rarement) ne se brisent, les diagonales traversent la case voire la planche dans son entier ; le bras de l'un continue la jambe de l'autre, un vol d'oiseaux épouse la courbe d'une cape, les plis d'un vêtement poursuivent ceux d'un câble ou d'une branche. Tout se marie en une continuité, tout s'assemble comme si l'union abstraite des formes prédominait sur le réalisme de la scène – qui par ailleurs est chaque fois dépeinte on ne peut plus clairement. Rien ne se dissocie totalement du tout et ses planches exposent une sorte de continuum élégant fait pour l'essentiel de courbes et d'ombres. S'ajoute à cela l'absence de traits de vitesse dans la représentation du mouvement (Jae Lee, à quelques exceptions près dans ses anciens travaux – Fantastic Four 1234 –, les a définitivement bannis de ses cases), et nous aboutissons tout naturellement à une impression diffuse de temps suspendu, d'arrêt sur image flottant où tout ce qui est censé bouger nous paraît immobile, englué dans un assemblage graphique compact qui visuellement prendrait le dessus sur l'action. Mais la notion de lien, chez le dessinateur, ne s'arrête pas là.

CADRE ET ENCADREMENT

Le mot "cadre", dans le domaine pictural, possède deux sens ; il désigne les bords d'une image, mais aussi tout ce qui est montré à l'intérieur de ces bords. Dans la peinture, le cadre – en tant qu'objet physique plus ou moins décoré et qui entoure la toile –, est censé présenter l'image, il doit l'offrir à la vue. Par son esthétique propre, par sa présence même, le cadre attire à lui l'œil du spectateur pour, dans un deuxième temps, s'oublier au profit de l'image qu'il présente. Jae Lee fait partie de ces rares dessinateurs qui vont parfois matérialiser le cadre de ses vignettes, les rendre visibles, en faire, comme dans la peinture, des "encadrements" stylisés qui exposent une scène. L'artiste, pour se faire, mettra les cases en perspectives (*Fantastic Four, 1234*), il les agencera de manière architecturale et ostensible (*Before Watchmen, Ozymandias*), il ira même jusqu'à en décorer les bords en enluminure (*Batman/Superman*), tel un Philippe Druillet par exemple. Comme on l'a vu, le cadre visible qui annonce l'image devient ensuite invisible mais ce n'est pas le cas chez Jae qui, manifestement, lui accorde une attention toute particulière, lui interdit de disparaître, nous encourage à y revenir ou, tout du moins, maintient sa présence à la lisière de notre conscience de lecteur. Du cadre à l'image, de l'image au cadre, ce va-et-vient inces-

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

BATMAN/SUPERMAN #13

C'est le partage de l'ombre (les aplats de noirs) et des contours, ici, qui permet à Jae Lee d'unir les protagonistes. L'auteur(s) aime à mettre l'accent sur des formes arbitraires qui, s'émancipant des anatomies, prennent possession de la composition générale. Le visage de Batman, ainsi que son bras gauche, se fondent dans l'ombre noire de la cape. Sa main droite, elle, disparaît dans l'ombre du rocher. Le corps entier de Catwoman est un aplat de noir dont n'émerge aucun détail, cependant que la super-héroïne fusionne avec la robe de Lois Lane selon le même procédé. Aucune lumière en contre-jour ne vient préciser des creux qui détacheraient chaque élément les uns des autres, comme chez les dessinateurs dont le réalisme est la visée première. Car le point de mire de Lee est la forme pour elle-même. La encore, les courbes s'affirment, se prolongent ou se font écho – comme l'extrémité de la cape rouge qui rythme très précisément l'avant-bras gauche de Lois. Mais le cadre même n'est de manière ou ne peut plus limitée, est encore une fois matérialisé dans le plan. C'est la partie ombrée de la cape tenue par Lois dans le vide qui poursuit par la gauche de la vignette, qui forment un très net encadrement autour du buste de Catwoman dont le visage s'en trouve d'autant plus prégnant. Notons au passage que si les corps et les visages demeurent minimalistes, les draps, en revanche, tout comme les tenues de la justicière masquée, sont remarquablement réalistes, renforçant ainsi l'impression troublante de contempler des mannequins de plastique dans une action figée.

sant est provoqué de manière subtile et c'est en observant les compositions de *Before Watchmen, Ozymandias* que nous en comprendrons le procédé. Nous constaterons en effet que la gestuelle des protagonistes, les alignements des foules, la disposition des éléments du décor et autres ajustements de visages, de volatiles ou de cordes, suivent étrangement les bords de la vignette. Et de fait, chez Jae Lee, tout se passe comme si la scène épousait le cadre de l'intérieur, comme si elle s'organisait en fonction de sa forme, comme si le hors-champ pourtant inévitable faisait tout pour entrer dans ce cadre – et qui plus est, en totale harmonie avec son contour. Enluminé ou pas, en perspectives ou frontal, le cadre chez le dessinateur est omniprésent, la structure même de la scène dépeinte renvoyant continûment à sa présence presque tangible. Et si le cadre est ce qui habille le plan, voyons s'il y a un lien avec les vêtements de ses personnages.

L'HABIT FAIT LE HÉROS

Dans une interview accordée en 2014 au site américain *Comic-Book Resources*, Jae Lee, évoquant son admiration pour Paul Pope (dont il partage, du reste, le goût et la pratique du trait proche de la calligraphie), dit à propos du Batman : Year 100 : "*Tout est si stylisé et bien pensé. Je ne pense pas qu'il y ait un autre artiste qui mette autant de pensée dans les designs de costumes comme il le fait*". Et c'est là un autre point commun entre les deux créateurs car s'il est patent que Jae n'accorde que peu d'importance aux détails des musculatures ou des visages (qui tendent vers une abstraction iconique épurée), préférant mettre l'accent sur l'esthétique du tracé aux dépens de la précision anatomique, ses costumes, en revanche, sont beaucoup plus soignés quant à leur réalisme. Les drapés sont méthodiques, les textures explicites, les coutures apparentes ; les vêtements paraissant en règle générale plus fonctionnels que ceux de bien de ses confrères dessinateurs. Tant et si bien que le lecteur en retire un sentiment diffus de voir, mis en scènes, des mannequins de vitrine (qui, de plus, chaque fois que l'occasion s'y prête, partagent le plan avec quelques statues de pierre relayant l'impression dominante d'immobilité). Et si le cadre qui habille l'image revêt chez Lee autant d'importance, si le vêtement qui habille le héros est à ce point capital, c'est que Jae, au fond, s'intéresse à l'art pour lui-même, plus qu'à l'objet ou au récit auquel il renvoie. Un amour avéré pour la forme et le tracé avant tout – même si son travail séquentiel demeure par ailleurs suffisamment lisible et remarquablement efficace. D'où la puissance, comme nous l'avons vu au tout début, de sa voix graphique qui au premier regard sur son travail se fait entendre. Alors c'est vrai, les héros de Jae Lee sont loin d'être les plus agités de l'univers des comics en général (et des récits super-héroïques en particulier) ; pour autant, avec un trait et un ombrage qui renvoient à une calligraphie énergique, des compositions où tous les éléments sont clairement et explicitement liés les uns aux autres, un va-et-vient incessant sur un cadre tantôt discret tantôt ostentatoire, le mouvement, au final, est bien au centre de la manière de l'artiste, à ceci près qu'il n'est pas le fait des personnages eux-mêmes, mais qu'il anime tout au contraire le regard du lecteur que le dessinateur promène au grès de courbes et de lignes dynamiques qui n'en finissent pas de se déployer.

... BONJOUR, BENJAMIN.
5 HEURES DU MATIN DANS LES LABORATOIRES DE RECHERCHE SUR LE TEMPS DE VICTOR VON FATALIS.
L'AUBE EST LE MOMENT LE PLUS MAGNIFIQUE DE LA JOURNÉE, NON ? JE REPASSE SANS ARRÊT CE MOMENT

BERNARD DATO

Read different

Quelque chose de neuf sur nos étagères

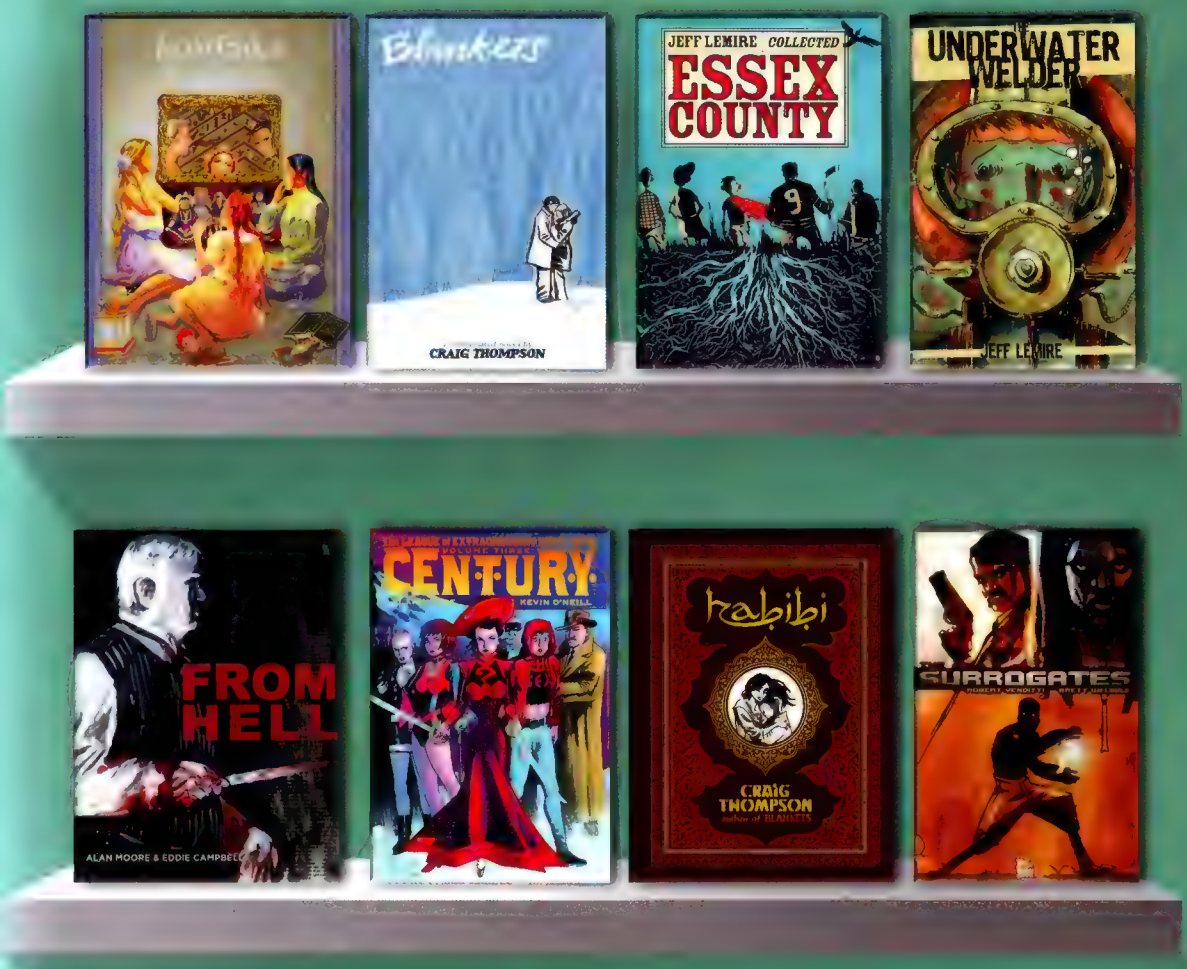
LIGNE DE CONDUITE : L'EXIGENCE

Parmi les "petits" éditeurs indépendants américains, Top Shelf se classe parmi les plus reconnus. Cette maison d'édition est fondée en 1997 en pleine crise dans le milieu des comics. Pas effrayés par le contexte de l'époque, Chris Staros et Brett Warnock ont pour projet de publier des titres exigeants sans pour autant se couper du lectorat habituel des comics. Ils pensent que c'est cette démarche qui pourra sortir le marché du marasme dans lequel il est plongé depuis plusieurs années. Staros jouera le rôle d'éditeur tandis que Warnock s'impliquera plus dans le marketing et la logistique. Leur objectif est de sortir les comics de leur carcan adolescent pour offrir des œuvres plus matures et d'aller chercher un nouveau public sans pour autant abandonner l'ancien. Une mission presque réussie puisque le catalogue comprenant des romans graphiques, des œuvres jeunesse et quelques comics "classiques" compose une offre large et diversifiée, alors que seulement trois titres (en moyenne) sortent chaque mois. Quand on sait que près de 1 000 dossiers sont soumis à l'équipe de Staros chaque année, on imagine que la sélection est drastique. Le revers de la médaille, c'est qu'il est difficile d'y discerner une ligne éditoriale et que certaines œuvres donnent à Top Shelf une réputation d'éditeurs intello, suffisant et prétentieux (certains diront hipster).

Un sentiment compréhensible quand on s'attarde sur certains de leurs artistes: Craig Thompson, Jeffrey Brown, Nate Powell ou même Eddie Campbell. Le premier a permis à l'éditeur d'acquérir ses lettres de noblesses avec la publication de *Good-bye Chunky Rice* qui remporta un Harvey Award en 2000 pour le meilleur nouveau talent ainsi que quantité de récompenses avec les désormais reconnus *Blankets* et *Habibi*. Campbell est lui surtout connu pour son œuvre autobiographique *Alec* et sa collaboration avec Alan Moore pour *From Hell* tous deux publiés chez Top Shelf. Ces deux auteurs représentent un genre récurrent chez Top Shelf : le récit de vie à tendance dépressive, mais si l'on regarde attentivement le reste des publications, on constate que Top Shelf ne se limite pas à ça.

SONG OF SOLOMON 4:7,9
All BEAUTIFUL you are, my darling; there is No flaw in you.
You have stolen my HEART, my sister, my bride; You have stolen my HEART with one glance of your eyes.

And yet I fear the Mist Real soon I'll cease. Have it the place where our, Rages massage & crawling Along together...
-for a time.
chshhhhhh
tat tat
shhhhhhh
Probably I'm wrong to leave.



L'âge de tous les âges ?

C'est également un terreau pour de nouveaux auteurs. Jeff Lemire y a débuté professionnellement avec *Essex County* en 2008 avant de passer chez DC et Vertigo sans que cela ne l'empêche de revenir chez Top Shelf en 2012 avec Jack Joseph, soudeur sous-marin. De même, Matt Kindt, maintenant également chez DC a débuté en 2001 avec le roman graphique *Pistolwhip* avant de poursuivre avec *Superspy* et *2 Sisters*. Top Shelf publie également des titres pour les plus jeunes comme *Johnny Boo* ou *Owly*. Comme chaque année lors du Free Comic Book Day, le fascicule proposé était composé de deux extraits de séries jeunesse de l'éditeur. Cette volonté de publier des séries pour un jeune public vient en réponse aux titres trop formatés des autres éditeurs. Chez Top Shelf, les univers, même enfantins sont originaux en termes de graphisme mais aussi dans le ton et l'humour.

Loin de s'enfermer dans le microcosme de la bande dessinée américaine, Top Shelf a même récemment pu bénéficier d'une campagne médiatique de grande ampleur à l'occasion de la sortie de la première partie de la trilogie *March* qui raconte le parcours politique de John Lewis, une icône du mouvement pour les droits de la communauté afro-américaine aux États-Unis.

Top Shelf est aussi un éditeur qui n'a pas peur du cinéma et des médias. Chris Staros avoue être prudent quand des studios de cinéma l'approchent lui ou l'un de ses artistes pour adapter une œuvre du catalogue mais il ne dénigre pas la mode des adaptations de comics d'Hollywood. C'est ce qui est arrivé avec *Surrogates*, (*Clone* en France, disponible chez Delcourt) et dont une adaptation mettant en scène Bruce Willis est sortie en 2009. Autre exemple d'adaptation en long-métrage d'un titre du catalogue Top Shelf : *From Hell*. Au grand dam de son scénariste, bien entendu…

Alan Moore, un atout qui compte

En plus des artistes qu'elle accompagne, la petite maison d'édition peut se vanter d'être le dernier éditeur en qui le capricieux Alan Moore accorde sa confiance. La relation entre Staros et Moore a débuté quand Top Shelf a accueilli les ultimes numéros de la série *From Hell* en 1996. L'entente semble durer car c'est là que sont publiées les suites de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* (originellement chez Wildstorm/DC Comics) et ses derniers spin-offs, ainsi que les titres *Lost Girls* (en collaboration avec sa compagne Melinda Gebbie), *The Mirror of Love*, *La Coiffe de Naissance*, et d'autres encore. Staros est même parvenu à convaincre Moore de répondre à une vingtaine d'interviews lors de la publication de la première partie de la trilogie *Century*. Un exploit gravé à jamais dans les annales des comics.

En 2015, l'éditeur fêtera ses 18 ans, l'âge de la majorité et de la maturité, en toute tranquillité. Top Shelf a su se bâtir une réputation d'éditeur rare et pourtant indispensable dans ce milieu où la surproduction semble être la réponse à une perte de vitesse constante. Mais Top Shelf résiste. Les projets naissent d'une longue réflexion et s'apprécient avec parcimonie. Une autre façon d'appréhender l'édition outre-Atlantique mais cela reste tout de même du comic-book. Et même, du très bon comic-book.

Christopher Maloine

COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

super-héros

100% FUSION COMICS : HARBINGER WARS

Les crossovers de Marvel ou DC vous lassent ? Essayez le 1er crossover de chez Valiant, un récit auto-contenu, bien géré et qui tient compte des forts caractères des personnages. On sait depuis le début de la série Harbinger que cette fondation est loin d'être nette. Mais quand des enfants surdoués s'en échappent et que les gros bras s'en mêlent, les choses deviennent explosives. Il faut dire que Bloodshot, niveau calme et diplomatie, on a vu mieux. Mais est-ce qu'il sera le tonton flingueur protégeant les fugitifs ou au contraire celui qui va les ramener de force. Joshua Dysart, Duane Swierczynski, Clayton Crain, Clayton Henry jouent la carte de l'action !

PAN 14 € JUILLET

100% FUSION COMICS : X-O MANOWAR T3

Oui, Aric a échappé aux extraterrestres qui, depuis des siècles, se sont contentés d'infiltrer les rangs de l'humanité. Mais aujourd'hui ils ont décidé de ne plus prendre de gants. C'est une invasion de masse qui est sur le point de se produire, peut-être même un génocide à l'échelle mondiale. Est-ce qu'un simple barbare, quand bien même pourvu d'une armure surpuissante, est de taille à tenir tête à une race entière. Il en est convaincu et porte l'offensive chez l'ennemi. Mais son orgueil peut le perdre. Robert Venditti (Green Lantern) n'oublie jamais que son personnage n'est pas un bon samaritain traditionnel...

PAN 16 € JUIN

100% MARVEL : JOURNEY INTO MYSTERY - SIF

Il n'y a pas que Thor ou Loki à Asgard. Il y a aussi cette fascinante guerrière brune, Sif, que Marvel n'a utilisé qu'avec parcimonie jusqu'ici. Kathryn Immonen et Valerio Schiti décident de nous montrer jusqu'où cette déesse est prête à aller pour défendre le monde. Et ne croyez que seuls les Trolls ou autres créatures d'Asgard sont de la partie. Sif va croiser jusqu'au Spider-Man Supérieur. Est-ce qu'Otto et elle feront une bonne équipe ? Ce n'est pas du tout gagné mais le récit de Kathryn Immonen rend justice à cette héroïne qu'on ne voit généralement pas assez dans les comics. Et c'est aussi un autre regard sur la mythologie de Thor.

PAN 12,50 € JUIN

AVENGERS #12

Pendant *Infinity*, la série principale *Avengers* est totalement imbriquée dans le crossover, au point que pour

bien prendre la mesure de ce dernier il faut absolument lire les épisodes ici illustrés par un Leinil Yu en mode épique. C'est vraiment une guerre cosmique. Mais dans le même temps les Illuminati, sous le crayon de Mike Deodato, ne sont pas non plus en vacances. Concernés eux aussi par les événements, les Young Avengers de Kieron Gillen et Jamie McKelvie, sont aussi dans le sillage de Thanos mais la série ne sacrifie rien de sa personnalité. Un numéro dense et plein d'enjeux démesurés.

PAN 4,80€ JUIN

BATMAN SAGA #27

Ce numéro de Batman tombe à pic pour fêter son 75e anniversaire. D'un côté le préambule de "L'An Zéro", qui va permettre d'explorer non seulement les débuts de

Bruce Wayne mais aussi de voir ce que faisait Gordon ou la future Batgirl quand le malheur s'est abattu sur la ville. Était-il vraiment besoin de recouvrir l'origine façon "Année Un" de Miller et Mazzuchelli ? Pas à notre avis. D'autant que la vision de Snyder est diluée par les "dérivés". Mais il est certain que ça va rythmer le magazine pour l'année qui vient. Par contre ce numéro s'honore d'une superbe version (hors continuité) de la première enquête de Batman, servie par Brad Meltzer et Bryan Hitch.

URB 5,60 € JUILLET

BATWOMAN - TOME 3

Au demeurant pas grand-chose ne rapprochent Batwoman à Wonder Woman. La justicière de Gotham est plus du genre à rester dans

FOREVER EVIL #1

Trinity War terminé, voici le premier crossover massif du nouvel univers DC. Le Syndicat du Crime arrive directement de Terre 3, se vante d'avoir exterminé la Justice League et propose à la pègre de régner avec eux sur le monde. C'est ça où mourir. Mais parmi les assassins et les voleurs, il y a certaines personnes qu'on reconnaît à un point commun : ils n'aiment pas qu'on leur donne des ordres. S'il ne reste pas de héros pour résister, Lex Luthor ne va pas se gêner pour prendre ses aises. Le crossover va amorcer un changement, où Geoff Johns reprend les choses en main. Par contre dans les épisodes secondaires qui accompagnent l'intrigue centrale, les récits sont très inégaux.

URB 5,60 € JUIN

son coin tandis que l'amazone traque des dieux à travers le globe. Mais il se trouve quand même que Katie Kane à quelques créatures à tendance mythologique. De quoi nécessiter l'intervention de Diana. Mais les deux femmes sont de fortes têtes, n'ont pas les mêmes méthodes. Si elles se gênaient mutuellement ? Et comme la cousine Bette et le DEO jouent les électrons libres, tout est possible. On retrouve toujours la virtuosité de JH Williams III, dans des épisodes qui vont amorcer un grand virage dans la vie de Katie. C'est captivant !

URB 15 € JUILLET

GREEN ARROW - TOME 1

Si Green Arrow a été relancé comme la plupart de ses confrères en 2011, la nouvelle version n'a réellement pris vie qu'au moment où Jeff Lemire s'est occupé de reformuler Oliver Queen, en y intégrant quelques éléments vus dans la série TV *Arrow* (comme la conspiration liée au père et à l'île). Mais ce serait faux de dire que le scénariste s'est contenté de copier la télévision. Il le prouve dans ce volume qui réunit ses premiers épisodes tout en introduisant l'assassin Komodo. C'est le début d'une saga sur le long terme.

URB 19 € JUILLET

GREEN LANTERN SAGA #26

Ironiquement, tandis que Jonathan Hickman organise une sorte de *Crisis* de Marvel dans ses *New Avengers*, Robert Venditti et les autres auteurs des Lanterns nous sortent un équivalent DC de Galactus, Relic, qui s'attaque aux Corps des Green Lantern. Il connaît en effet une vérité fondamentale en ce qui les concerne, un secret qui serait de nature à changer radicalement les méthodes des héros s'ils l'apprenaient. Au début on se sent vraiment en terrain connu mais les retombées sont plus surprenantes qu'on pourrait le croire. Qui plus est c'était une sorte de crossover dans l'édition d'origine mais la VF permet d'avoir tout d'un seul coup. Un tournant pour Hal Jordan et sa bande...

URB 5,60 € JUIN

IRON MAN HORS SÉRIE #4

David Michelinie et Boy Layton sur *Iron Man*, c'est toujours tout un programme. Les voici qui reforment le duo pour nous raconter "La Guerre des Armures II", leur histoire venant se glisser rétroactivement dans des épisodes parus il y a des dizaines d'années (d'où le look de l'armur). C'est donc forcément un poil "passéiste" et il faut se glisser dans le contexte (peut-être relire les épisodes de l'époque ?) pour vraiment se glisser dedans. Tous les ingrédients du duo sont là. Hammer, un Rhodey beaucoup cool qui n'est pas encore devenu War Machine ou Iron Patriot. Mais forcément ça parlera surtout à ceux qui ont suivi Tony Stark à cette époque, pas tellement aux autres.

PAN 5,60€ JUIN

JUSTICE LEAGUE SAGA #9

Pendant *Forever Evil*, la Justice League est aux abonnés absents et le Syndicat du Crime règne sur le monde. Geoff Johns et Ivan Reis jouent la carte de la contre-programmation en faisant abstraction de Superman et des autres pour nous en dire beaucoup plus sur les ressortissants de Terre 3. On comprend mieux certains subtilités de fonctionnement d'Ultraman et ses complices. Flash fait face au nouveau Néga-Flash (qui manque un peu de charisme) tandis que Jeff Lemire continue la reprise en main de *Green Arrow*. On est moins convaincus par *Suicide Squad* et surtout *Justice League of America* qui à partir de là, devient inexistante jusqu'à la fin du titre...

URB 5,60 € JUILLET

GREEN LANTERN & GREEN ARROW

C'est, à bien des égards, le moment où DC Comics a grandi : quand Oliver Queen est venu trouver Hal Jordan pour lui dire de redescendre un peu sur Terre et de s'occuper de la vraie vie. Quand Green Arrow et Green Lantern se sont rendu compte qu'au-delà des voleurs de banques et des aliens il y a des problèmes de société, à l'image de ce que Spider-Man avait déjà compris. DC pourra faire tout les reboots qui lui plaira c'est aussi le moment où Oliver Queen s'est forgé sa personnalité définitive, sa gouaille. Dennis O'Neil et Neal Adams n'ont pas changé uniquement deux gigolos costumés en vert, ils ont préparé la voie pour des *Watchmen*, des *Identity Crisis* ou d'autres références.

URB 35 € JUIN

MARVEL CLASSIC : X-MEN - L'INTÉGRALE 1990 - TOME 1

C'est une période charnière pour les X-Men, alors que Jim Lee intervient déjà sur le titre sans en être le titre régulier. Les X-Men, frappés d'amnésie, ont été dispersés à travers le monde, l'équipe n'existe plus vraiment. Et quand Wolverine et Jubilee retrouvent Psylocke, elle a bien changé. La voici devenue Lady Mandarin. Ces épisodes vont définir pour les années à venir la soeur de Captain Britain. Mais Ororo ou Tornade aussi doivent se faire à leur nouvelle vie. Tout ça prépare des chocs encore plus grands encore, alors des ennemis très puissants rôdent. L'alliance entre la Main et le Mandarin ne suffisant pas, le Roi des Ombres s'en mêle.

PAN 29,95 € JUILLET

MARVEL DELUXE : FANTASTIC 4 - UNE SOLUTION POUR TOUT

Alors que Jonathan Hickman fait feu de tout bois dans des séries comme *Avengers*, *New Avengers* ou *Infinity*, peut-être n'est-il pas inutile de réviser une de ses précédentes prestations où le sieur Red Richards était déjà impliqué, où l'on parlait terres alternatives et Gant de l'Infini. Sans doute moins focalisé que sur ses Avengers, Hickman, accompagné par les dessinateurs Dale Eaglesham et Neil Edwards, s'amuse à secouer le folklore de l'univers Marvel et à nous faire visiter des lieux jusqu'ici inexplorés. Parfois on s'y perd un peu mais relire cette douzaine d'épisodes d'un coup permet de mieux saisir certaines choses qu'au format périodique.

PAN 28,50 € JUILLET

INFINITY #5

Unir des empires intergalactiques, tenir tête aux Bâtisseurs de l'univers, libérer des mondes, des systèmes solaires entiers, graver la légende des Avengers, la mémoire de la bataille dans les mémoires de leurs alliés comme de leurs adversaires... Ce n'était que le début. Captain America et ses forces réalisent que pendant qu'ils combattaient au loin, Thanos et ses forces ont fait main basse sur la Terre. Maintenant qu'elle est seule en danger, qui l'aidera ? Hickman, Opeña et Weaver sont captivants, épiques, tant que ça se passe dans l'espace. La partie terrestre en revanche, est plus laborieuse.

PAN 4,30 € JUILLET

MARVEL KNIGHTS #15

Les Thunderbolts sont réquisitionnés pour les besoins du crossover *Infinity*. Charles Soule et Jefte Palo gèrent très bien cette bande de grandes gueules. Mais c'est le *Daredevil* de Mark Waid et Chris Samnee qui, encore et toujours, tient le haut du pavé dans cette série. Surtout quand les choses se compliquent pour lui et qu'il doit faire face au mystérieux Ikari. Et quand un adversaire semble tout savoir sur vous, ce n'est jamais bon. Matt Murdock est-il vraiment préparé à faire face à un ennemi qui peut déjouer son sens radar ? Et quelle est la place d'Ikari dans l'échiquier global ? Le justicier est une nouvelle fois sur les charbons ardents. Chouette !

PAN 5,70 € JUILLET

MARVEL SELECT : X-MEN - PLANÈTE X

Les New X-Men en finissent avec Magnéto. Mais il a le temps d'en finir avec l'une d'entre eux. Au terme du passage de Grant Morrison sur *New X-Men*, il lui restait à définir l'avenir. Une évolution sans limite de l'école des surdoués, où même une baleine peut trouver sa place dans les rangs des X-Men. Mais dans cet avenir lointain John Sublime a encore des plans pour la nation mutante. Il lui faut mettre la main sur la puissance du Phénix. À moins que ce soit le Phénix qui lui mette la main dessus avant ? Cet épilogue parfait permet de refermer la boucle, avec des dessins très énergiques de Phil Jimenez et Marc Silvestri. Un must.

PAN 16,95 € JUIN

MARVEL TOP 14 : REVOLUTIONARY WAR -T1

Marvel UK fut un temps une branche très active, qui nous a donné des personnages tels que Captain Britain. Au début des années 1990, ce fut l'invasion. Death's Head II, Digitek, Motormouth, Killpower et bien d'autres. Mais depuis la plupart d'entre eux étaient tombés aux oubliettes. Andy Lanning et d'autres scénaristes très british s'occupent de montrer qu'il n'y a pas que les américains pour sauver le monde. Une ambiance de crossover avec des persos pas toujours très connus mais où beaucoup de choses sont possibles.

PAN 5,50 € JUILLET

MARVEL UNIVERSE #5 : LE SOLDAT DE L'HIVER

Reprendre le *Soldat de l'Hiver*, passer derrière Ed Brubaker, le seul qui jusqu'ici avait la légitimité d'écrire Bucky Barnes en solo ? C'était plus qu'un défi mais un suicide. Contre toute attente le scénariste Jason Latour (épaulé au dessin par Nic Klein) s'en tire super bien, nous donne un Soldat de l'Hiver qui ne trahit rien, qui ne plonge pas au niveau qualité et qui reste fidèle à l'essence moderne du personnage. Encore une fois Barns va se retrouver confronté à quelqu'un issu de l'espionnage. Mais, obligé de conclure des alliances fragiles, c'est comme s'il regardait dans un miroir. Elégant et efficace.

PAN 5,50 € JUIN

LES PATIENTS D'ARKHAM

Faire croire qu'on est fou pour mieux échapper à un séjour en prison ? Ça marche peut-être à la TV, dans les séries policières, mais à Gotham ce n'est pas du tout un bon calcul. Croyant s'en tirer à bon compte, Warren White se retrouve... à l'asile d'Arkham et ses voisins de couloir sont tout sauf des innocents. Est-ce que vous vous imaginez franchement aller prendre une douche en même temps qu'un Killer Croc ? *Les Patients d'Arkham* réuni un Dan Slott (*Spider-Man*) qui ne s'était pas encore fait connaître avec le trop rare dessinateur Ryan Sook. Du tout bon !

URB 15 € JUILLET

SPAWN - LA SAGA INFERNALE TOME 6

Spawn serait un nouveau Messie ? Vu les racines infernales de son pouvoir, ce n'est pas gagné. Ou en tout cas cette possibilité s'accompagne forcément d'un prix

UNCANNY AVENGERS #2

La belle Wanda n'est pas un modèle de stabilité. Et elle a fait assez de mal aux mutants comme ça. Placée en position de faire un choix, est-ce qu'elle fera cette fois le bon ? Les choses s'accélèrent dans la série de Rick Remender et on va réellement entrer dans le vif du sujet. Si *Avengers Arena* continue de tenir ses promesses (et d'écraser l'innocence des jeunes héros), *Mighty Avengers* s'installe grâce à *Infinity*. L'équipe continue de se construire mais l'alchimie est déjà là, bien portée par Al Ewing et un Greg Land plutôt motivé. Un mag où il se passe plein de choses !

PAN 4,80 € JUIN

lourd à payer. Le héros pourrait bien briller... pour tomber de plus haut. Jonathan David Goff, Todd McFarlane et Szymon Kudranski signent une saga qui permet, en prime, de mieux intégrer le protagoniste principal de *The Haunt* dans la mythologie de *Spawn*. Mais pour ce qui est de savoir si les deux super-héros fantastiques vont cohabiter paisiblement... Là non plus, ce n'est pas gagné !

DEL 14,95 € JUILLET

SPIDER-MAN HORS SÉRIE #3

Si vous faîtes des allergies au Spider-Man Supérieur, voici une minisérie "rétro" qui se souvient du temps où le vrai Peter était encore aux commandes et obligé d'agir... dans des conditions météos franchement pas facile. Voilà une chose pas banale ! Une histoire qui a été répudiée par son auteur, David Morrell (le créateur de Rambo) lors de sa sortie américaine. L'auteur estimait en effet que son histoire avait été modifiée, rendue méconnaissable. Restent les dessins de l'excellent Klaus Janson (voir *CB #88* pour une interview de ce géant) pour sauver ce qui est autrement un récit très dispensable.

PAN 5,50 € JUILLET

SUPERMAN SAGA #7

La publication VF des titres Superman dans une seule revue fait cruellement ressortir le manque de synchronisation de ces séries US. Le Superman de Snyder, Nguyen

et Lee semble être dans une continuité à part, celui de Grek Pak (*Batman/Superman*) dans une autre... Et allez savoir ou se case *Superman/Wonder Woman* là-dedans. Tout ça fait qu'on a l'impression que les événements glissent sur ce cher Clark, que ce qui est important dans un segment ne l'est plus dans l'autre. Ça fait un peu désordre et même le retour d'un Doomsday semble assourdi là-dedans...

URB 5,60 € JUILLET

X-MEN #12

La Bataille de l'Atome a laissé des marques. Considérant qu'ils ont été trahis, Kitty Pryde et ses élèves, les

All New X-Men, s'installent dans une nouvelle école où l'on joue plus carte sur table. Pendant ce temps les Amazing X-Men sont... dans l'Au-Delà, dans un monde dont ils ne connaissent pas les règles. Et ils dérouillent. Est-ce que c'est eux qui sont venus sauver Diablo ou bien est-ce que c'est à ce dernier de voler à leur secours ? À noter la publication de *X-Men: Gold*, numéro regroupant plusieurs auteurs classiques des X-Men qui revisitent toutes les époques des mutants. Un numéro assez varié, dans lequel Diablo, en mode *Pirate des Caraïbes*, tient toujours la vedette...

PAN 4,80 € JUIN

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
BP 222 – 27933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dinexis.com
ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.80

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/08/14.
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER.

CB89

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____ CODE POSTAL _____
VILLE _____ PAYS _____
EMAIL _____ TÉL. _____
DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature. |_|_|_|
Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici : ☐

X-MEN UNIVERSE #13

C'est la fin d'une époque avec la conclusion de la série *Astonishing X-Men* mais aussi des aventures solo de Gambit. Est-ce que tous ces X-Men retrouveront leur place ailleurs ? S'ils survivent, c'est sûr. La revue fourre-tout des histoires de mutants peut cependant compter sur un épisode de *Savage Wolverine* qui profite des dessins de Phil Jimenez, sur *Uncanny X-Force* et sur la plus étonnante minisérie *Longshot Saves The Marvel Universe*. Malgré tout, malgré la joie de retrouver un personnage qui est tout sauf morose, il faut bien dire qu'une fois que Longshot s'égare dans ce monde parallèle, il est quelque peu noyé dans cette nouvelle donne !

PAN 4,80 € JUILLET

Fantastique

ABE SAPIEN - TOME 3

On vient de fêter en grande pompe le 20e anniversaire d'Hellboy mais il ne faudrait pas oublier que cet autre ressortissant du même univers a le même page. L'amphibien Abe Sapien est une des figure les plus marquantes de Mike Mignola. Il le prouve d'ailleurs dans cette série où, à l'écart d'Hellboy ou du BPRD il peut évoluer à sa vitesse, sans jouer les faire-valoir. Mais il risque de s'en mordre les doigts (ou les nageoires ?) car le voici qui parcourt des villes lugubres, autant de cimetières de créatures de cauchemars. Qu'est-ce qui a causé ces morts ? Et est-ce que le même danger menace maintenant Abe ? Vous pariez ?

DEL 14,95 € JUIN

GHOSTBUSTERS - TOME 1

Les plus célèbres chasseurs de fantômes reviennent dans cette adaptation produite en 2011 pour IDW par Erik Burnham et Dan Schoening, dans la continuité directe des films. Attention cependant, niveau ambiance ce n'est ni une version "dark", ni quelque chose qui est totalement dans le ton d'origine (le style du dessinateur fait beaucoup plus penser à un cartoon). Par contre, scénaristiquement, la mentalité des personnages est totalement respectée. À conseiller aux inconditionnels de la licence.

DEL 14,95 € JUIN

OUT THERE - TOME 3

C'est la fin du combat pour les héros d'Humberto Ramos et Brian Augustyn. Les jeunes défenseurs d'El Dorado tirent leur révérence avec cet ultime volume... qui est sans doute celui que les fans français attendaient le plus. Non seulement il permet d'avoir l'intégrale de la saga mais qu'il s'accompagne aussi de bonus mais il propose une fin inédite, exclusive, que les deux auteurs ont produit récemment. Ce qui fait que pour le coup c'est vraiment "la totale", une édition qui donne encore plus que ce que les lecteurs américains avaient pu lire à ce jour. Cette dernière visite à El Dorado s'impose !

DIV 16,50 € MAI

REVIVAL - TOME 3

La base de *Revival*, c'est la même que "les Revenants" en un peu plus corsé. Un jour les morts reviennent. Tim Seeley et Mike Norton s'emploient ensuite à explorer les ramifications de cette nouvelle règle du jeu. En particulier au rôle d'une policière dans un monde chamboulé par la présence des morts. Ça, c'est la base. Mais après avoir bien établi le contexte dans les deux premiers volumes, on sent que Seeley et Norton peuvent maintenant se permettent de jouer avec la formule, d'aller encore plus loin ou de jouer avec des ressorts qu'on n'avait pas vu venir. Certaines questions trouvent des réponses... Mais pas toutes !

DEL 15 € JUIN

SAM & TWITCH - TOME 4

Delcourt termine avec ce tome la réédition des épisodes de la première série de *Sam & Twitch*, les policiers de l'univers de *Spawn*. Rassurez-vous, il reste cependant d'autres enquêtes à venir pour ces deux sosies de James Gordon et d'Harvey Bullock. Pour l'heure, il s'agit de résoudre l'Affaire John Doe. À noter que ce volume profite non seulement de la présence de Todd McFarlane et de Paul Lee mais aussi du dessinateur Alex Maleev (*Daredevil, Moon Knight*), un artiste au style crépusculaire qui va (vraiment très) bien avec ces personnages.

DEL 19,90 € JUILLET

THE SIXTH GUN - TOME 1

Plus fort que les quatre cavaliers de l'Apocalypse : il y aurait six pistolets capables de ravager la planète. Et s'ils tombent dans de mauvaises mains, dans des gens qui attendent justement la fin du monde... Le scénariste Cullen Bunn (*Fearless Defenders, Magneto*) et le dessinateur Brian Hurtt tissent une histoire d'autant plus prenante qu'elle se déroule au XIXe siècle, avec un charme rétro. Sociétés secrètes, visions prophétiques, confédérés... Et une bonne dose de coups de feu à l'ancienne. *The Sixth Gun*, série parue aux USA chez Oni Press, c'est un peu comme si *Les Mystères de l'Ouest* fusionnaient avec du Edgard Poe.

URB 10 € JUIN

THE CAPE 1969

The Cape revient. Mais après un premier album très bien géré par Joe Hill et Jason Ciaramella, il aurait été délicat d'en rajouter. Alors, en compagnie du dessinateur Nelson Daniel ils se sont intéressés au passé et à la provenance de la fameuse cape. Attention cependant car en un sens le nom est trompeur. Si l'on suit les aventures de Gordon Chase (le père des personnages croisés dans *The Cape*), le contexte est très différent. C'est un récit situé pendant la guerre du Viêt Nam, teintée de paranormal, qu'il faut prendre comme un concept à part entière. D'autant que les révélations sur la cape n'arrivent que très tardivement...

DIV 17,90 € JUILLET

TONY CHU - TOME 8

Un personnage qui voit le passé selon ce qu'il mange ? Non seulement ça ne marchera jamais, mais en plus combien d'histoires imaginez-vous raconter avec un concept si limité. Eh bien non ! John Layman et Rob Guillory n'en finissent pas de trouver de nouvelles situations, de nouvelles applications totalement tarées aux pouvoirs du détective cannibale. Et quand il lui faut venger la mort d'un(e) proche, que ses visions s'imbriquent dans les pouvoirs différents de quelqu'un d'autre... Ça devient à nouveau un "savoureux" sac de nœuds. Une recette de famille, comme on dit chez les Chu.

DEL 14,95 € JUIN

WALKING DEAD - TOME 20

Ça couvait au moins depuis la mort de Glenn. Rick décide d'unir les communautés pour renverser Negan et les Sauveurs. Inutile de dire que Negan ne l'entend pas de la même oreille. Est-ce que l'équilibre des forces a vraiment changé ? La brute épaisse qui leur a déjà tant coûté peut-elle être vaincue ? Ce sont autant de pensées qui traversent l'esprit des héros. C'est la guerre. Alliances, mésalliances, trahisons et retournement surprise marquent ce passage de la série, qui amorce réellement la fin d'une ère.

DEL 13,95 € JUIN

SCIENCE-FICTION

BEST OF FUSION COMICS : THE MASSIVE #3

Chroniques d'un monde qui court à sa perte, avec un environnement devenu on ne peut plus hostile. Et c'est bien connu... Dans les futurs apocalyptiques il y a toujours deux villes qui ont tendance à ramasser de façon spectaculaire : Paris ou New York. C'est vers cette dernière que les gens du Kapital reportent leur attention, toujours à la recherche du Massive. C'est un tournant dans la série car jusqu'ici cette quête était LE fil rouge, l'objet de toutes les attentions de Callum Israel. Ici les motivations des personnages de Brian Wood (DMZ, Star Wars) et Garry Brown évoluent et la série en sort renforcée.

PAN 14 € JUIN

STAR WARS CLASSIC - T2

La décision de Disney d'en finir avec une grande partie de l'univers étendu de Star Wars a enflammé les réseaux sociaux ces dernières semaines. Ce n'est pourtant pas la première fois que ça arrive. Les comics produits par Archie Goodwin, Chris Claremont et Carmine Infantino pour Marvel à la fin des années 1970 avaient plutôt été écartés un temps. Il faut dire que les auteurs avaient fait des choix contredits par les films plus tardifs (comme insister sur l'attirance romantique entre Luke et Leia, ce qui après *Le Retour du Jedi* a posé problème). Mais cette ère bourrée d'action, très rythmée, est fidèle aux racines de Star Wars.

DEL 27,90 € JUILLET

STAR WARS COMICS MAGAZINE #10

La revue en kiosques consacrée aux BD de *Star Wars* est une nouvelle fois riche en curiosités. En plus de la poursuite de la saga de Yoda et Luke ("Le Trésor des Serpents-Dragons"), ce numéro donne la part belle à Jabba The Hutt (bon OK, "part belle" en parlant de Jabba ce n'est sans doute pas le mot) mais aussi et surtout au toujours très populaire Boba Fett. Alors que ca reste quand même une canaille intersidérale. D'ailleurs un large dossier est consacré à l'homme derrière le masque. *Star Wars Comics Magazine* qui tire le meilleur parti des raretés du fameux univers partagé de G. Lucas.

DEL 6,50 € JUILLET

TEN GRAND - TOME 1

Joe Fitzgerald est un spécialiste qu'il faut voir consulter quand votre existence se retrouve mêlée... A des choses pas très lumineuses. Joe est un ancien maffieux ramené à la vie et employé par des puissances occultes. Sur le fil du rasoir, il est prêt à tous les sacrifices pour revoir celle qu'il aime. Nouvelle série de J.M. Straczynski, *Ten Grand* profite dans ses premiers épisodes du dessin de Ben Templesmith (*30 Jours de Nuit*) remplacé ensuite par C.P. Smith. Ça respire le dark, le désespoir, la quête de l'âme, un peu à l'image de *Midnight Nation* (bien que l'atmosphère visuelle soit très différente). Une excellente surprise !

DEL 15,95 € JUIN

STAR WARS QUINLAN VOS - T1

Quinlan Vos (reconnaissable à sa chevelure) est un chevalier Jedi qui a été formé depuis toujours à résister à ses plus bas instincts, histoire de rester totalement insensible au Côté Obscur. Mais quand le sort s'acharne et que Quinlan perd la mémoire, il devient un Jedi certes puissant mais qui n'a plus ce genre d'expérience et qui peut basculer à tout moment. En plus s'ajoutent à sa nature de Jedi certains pouvoirs propres à son espèce. Une chose est sûre, voici un propriétaire de sabre-laser de caractère, servi en plus par des scénaristes comme Pat Mills ou John Ostrander.

DEL 34,95 € JUILLET

WEIRD SCIENCE - TOME 2

Après la disparition récente d'Al Feldstein, voici le meilleur hommage qu'on puisse lui rendre : lire ou relire Weird Science, un cocktail dense d'idées délirantes où les explorateurs (et les jolies blondes) sont souvent pris à leur propre jeu, n'arrivent jamais sur la bonne planète ou à la même époque. Avec un sens de la chute qui a probablement tout appris à *Twilight Zone* et d'autres shows TV plus tardifs, Feldstein et sa bande repoussaient les limites de ce qu'on avait montré jusqu'ici en matière de Science-Fiction. Et en plus, aux dessins, on retrouve de nombreux pionniers de la BD US, pas toujours reconnus à leur juste valeur.

DIV 27 € JUILLET

Patrimoine

CRIME SUSPENSTORIES - T2

Akileos poursuit la réédition de *Crime Suspenstories*, une des revues mythiques d'EC Comics. Construite un peu selon la même mécanique que les récits d'horreur de cet éditeur américain, l'anthologie pourrait se définir comme "policière" si ce n'est qu'on n'y trouve pas forcément des limiers mais bien souvent des coupables ou des victimes broyées par un destin qui a un sacré humour noir. Il n'est pas idiot de voir dans *Crime Suspenstories* un des ancêtres du *Sin City* de Miller ! Et comme en plus les histoires sont écrites par la crème des auteurs des années 1950, c'est un classique qui s'impose...

DIV 26 € JUILLET

DAREDEVIL - L'INTÉGRALE 1964-1965

C'est qu'il ne faudrait pas oublier le héros crépusculaire de Marvel. Si Batman passe la barre des 75 ans, Daredevil fête en 2014 son

cinquantenaire. L'occasion de (re)découvrir ces épisodes où Matt Murdock débutait sa carrière affublé d'un pyjama jaune et noir, avant d'opter finalement pour sa tenue diaboliquement rouge. Au fil des pages Stan Lee s'allie à Bill Everett, Joe Orlando, Wally Wood et Bob Powell pour sculpter les fondamentaux de Daredevil. En plus de ses premiers super-vilains (ah le Matador ! Les Ani-Men !) on croise aussi quelques figures importantes de l'univers Marvel comme Spider-Man ou Namor le Prince des Mers.

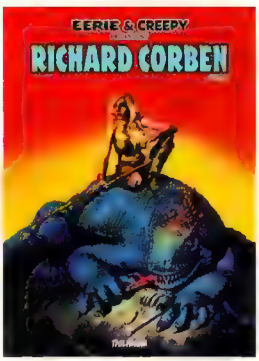
PAN 29,95 € JUIN

MIKROS ARCHIVES T2

S'il est sous-titré "Descente aux Enfers", ce n'est très certainement pas un jugement de valeur sur les pages intérieures. Avec ce deuxième volume des aventures de Mikros (sans oublier Saltarella et Crabby), Jean-Yves Mitton induisait un changement de ton dans la série, alors que les personnages affrontaient des puissances occultes et maléfiques. C'est aussi le moment où l'auteur s'éloigne de plus en plus du contexte "faux américain" pour promener Mikros a travers toute l'Europe. Mike espère bien trouver le temps d'épouser Saltarella mais... ça ne va pas tout à fait se passer comme prévu pour les deux tourtereaux.

DEL 22,95 € JUILLET

EERIE ET CREEPY PRÉSENTENT CORBEN T2



Après nous avoir régalés d'un premier tome mais aussi, depuis, avec l'album *Ragemoor*, Délirium nous livre ici la deuxième et dernière partie des histoires produites par Richard Corben pour le compte de l'éditeur Warren. Des histoires, oui, mais aussi de superbes couvertures de magazine qu'il réalisait à l'époque. On retrouve le style fort en chair, en masses, de cet artiste sans pareil, dans des récits qui laissent toujours autant de place au fantastique et qui ont inspiré des dizaines d'auteurs par la suite (au rang desquels un certain Mignola). La preuve avec une préface française inédite, signée d'un certain Philippe Druillet.

DIV 26 € DISPO

SHOCK SUSPENSTORIES - T1

Wally Wood. Voilà, c'est dit. Si vous vous intéressez aux débuts de *Daredevil* ou à des séries comme *Thunder Agents*, vous ne pouvez que jeter un œil à *Shock SuspenStories*, sorte de fourre-tout où l'important c'est la chute. On ne s'interdit rien, aucun genre. Horreur, SF ou polar... Tout y est exploré avec la même énergie un peu cartoonesque. Et parmi les signatures des histoires on trouve donc Wally Wood mais aussi Joe Orlando ou Jack Davis. Des maîtres de la narration, qui donne à leurs personnages aussi bien des mines épouvantées que de grands sourires carnassiers. La BD des Fifties à plein volume.

DIV NC JUIN

Autres horizons

CRATERE XV

On avait beaucoup aimé *Far Arden* (publié en France il y a deux ans chez le même éditeur), Kevin Cannon nous donne ici une suite directe, qui nous amène encore dans un univers de "gars de la marine" complètement taré, avec un vrai sens de l'aventure mais aussi un casting que vous ne trouverez pas chez tout le monde. Et pourtant, l'Arctique, a priori, ce n'est pas ce qui est le plus peuplé. Cannon implique aussi bien des morses furieux que des astronautes déments. Si c'était un film, ce serait du Terry Gilliam ! Profitez-en pour jeter un coup d'œil au premier album si vous l'aviez manqué à l'époque.

DIV 25 € JUIN

ED THE HAPPY CLOWN

Ed est il vraiment un "Clown Joyeux" ? Pourtant Chester Brown, ténor de la BD indé, n'épargne aucune tracasserie à son personnage (et à d'autres car Ed n'est pas le seul repère). Et ça va loin, très loin. Dans cette référence produite à l'origine dans les années 1980 (mais retravaillée depuis), le héros de Brown a le sexe remplacé... par la tête du président des USA, il plonge dans ce que l'Amérique a de plus crapuleux, il parle aussi bien politique que de religion. C'est un doigt d'honneur au politiquement correct. Et même si certains passages sont un peu datés, ça rend *Ed The Happy Clown* encore plus onirique, plus étrange, plus magique...

DIV 25,50 € DISPO

LE PETIT GARCON DEPRESSIF

Personnage totalement lunaire, aux traits absents, "Li'l Depressed Boy" est comme son nom l'indique un personnage pas particulièrement primesautier, qui doit cependant bien faire avec et vivre, par la force des choses, en société alors qu'il n'en a aucune envie. Cette BD parue à l'origine chez Image est un véritable OVNI qui, par certains côtés, peut se rap-

procher du monde de *Scott Pilgrim*. Un truc tellement inclassable que c'est une association française, Mister Comics, qui a décidé de faire connaître cette BD de S. Steven Struble et Sina Grace (ancien superviseur éditorial de *Walking Dead*), passée sous le radar des éditeurs classiques.

DIV 12,40 € DISPO

SEXE - T1 - L'ÉTÉ DU HARD

Ancien super-héros retiré des affaires, Simon Cook tente maintenant de vivre une existence totalement ordinaire. Si ce n'est que sa vie sexuelle est trépidante, comme pour évacuer sa frustration. Et quand vous êtes un ex-justicier, ce genre de comportement peut avoir des retombées inattendues. Le sexe est bien souvent proscrit des histoires de héros masqués. Ici Joe Casey et Piotr Kowalski ont choisi une approche... frontale. Ça ne fait pas semblant, c'est cru et les auteurs laissent loin derrière les habitudes héritées du Comics Code. Un récit pour "lecteurs avertis", comme ils disent.

DEL NC JUILLET

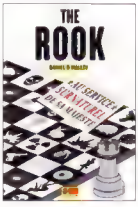
SUPER-DINOSAURE - TOME 2

Le dino cybernétique de Robert Kirkman (*Walking Dead*) et Jason Howard continue son bonhomme de chemin, avec des ennemis de plus en plus délirants... mais aussi de plus en plus puissants. Si Super-Dinosaure emprunte beaucoup de choses aux codes des super-héros (d'où une proximité avec *Invincible*, du même scénariste), le ton vise toujours un public considérablement plus jeune, plus "dessin animé", avec des ennemis grotesques tels que le monstrueux Squidious. Sharknado n'a qu'a bien se tenir !

DEL 14,95 JUILLET

Livres

THE ROOK



Le sous-titre ("au service surnaturel de sa Majesté") est clair : Daniel O'Malley, romancier australien, nous décrit ici comment Myfanwy Thomas se retrouve au sein d'un service secret peuplé d'êtres à superpouvoirs. On n'est pas tellement dans le registre d'un BPRD mais bien dans une ambiance de conspiration entre surhommes pas costumés. De quoi rendre bien parano (en particulier quand l'héroïne elle-même n'est absolument pas sûre de ses propres souvenirs). On est, de toute manière, dans une culture très voisine de celle des comic-books.

DIV 22 € DISPO

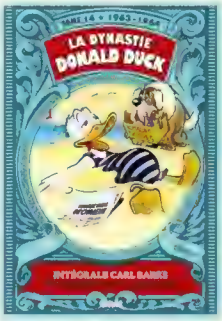
expos

L'ART DES SUPER-HÉROS MARVEL

Le Musée Art Ludique accueille pour quelques semaines encore un énorme rendez-vous consacré à Marvel, qui sait ménager le néophyte tout comme le fan le plus endurci. Si les gadgets, costumes ou éléments de décors empruntés aux films de Marvel Studios sont nombreux, niveau planches originales c'est tout simplement énorme, allant d'une planche du Namor de Bill Everett (1939 !) à des pages récentes d'Olivier Coipel ou d'Alex Ross, sans des titans comme Gene Colan, Jim Steranko, Steve Ditko, John Buscema. Si vous passez sur la région parisienne, une visite s'impose !

Art Ludique le Musée, 34, quai d'Austerlitz, Paris – Jusqu'au 31 août 2014.

LA DYNASTIE DONALD DUCK - INTEGRALE C.BARKS - T14



Carl Barks, c'est sans doute le meilleur souffle artistique qui ait soufflé sur les comic-books du bouillonnant Donald. Et, non, ces épisodes ne sont pas voués à rester juste des souvenirs d'enfance. Retrouvez, redécouvrez cette époque phare du canard de Disney dans une intégrale qui est maintenant engagée à un peu plus de la moitié du projet (prévu en 24 tomes). Ce 14e tome (qui correspond aux années 1963-1964) nous montre que vraiment, tout peut arriver à un canard. On passe d'aventures relativement calmes à un exotisme baroque qui implique même le trésor des Mayas. Mais tout ça sans se défaire d'un humour bien typé... et bien entendu du très génial de Barks.

DIV 29,50 € JUIN

EXPOSITION PLANÈTE LUG

Jean-Yves Mitton, Thomas Frisano & Reed Man, illustrateurs qui ont tous les trois travaillé pour les éditions Lug, l'ancien éditeur de Marvel en France) se sont donnés rendez-vous pour une expo-vente forcément orientée très "Sup'Héros". Forcément Mikros, Saltarella et Crabby sont de la partie mais les styles de ces trois caballeros de la BD super-héros continuent de faire vivre cet héritage.

Café littéraire "Tasse Livre" 1 rue Vitet, Lyon 69001 - jusqu'au 8 juillet 2014.

HÉROÏNES

La ville de Guyancourt (78) consacre une exposition aux héroïnes, au travers de l'Histoire, de l'Art contemporain et de la bande dessinée, la représentation féminine du héros dans toute sa diversité. Le thème est large mais on retrouve de nombreux clins d'œil aux comics, comme les super grands-mères de Sacha Golberger ou les super-héroïnes du quotidien comme chez Dulce Pinzón. En prime, un espace dédié à la BD numérique laisse la part belle (entre autres) aux comics.

Salle d'Exposition de Guyancourt, 11, place Pierre Bérégovoy (Quartier Villaroy) - Jusqu'au 31 août 2014.

SUPERMAN, BATMAN & CO... MICS !

La Maison d'Ailleurs propose ces temps-ci une grosse expo autour du thème des super-héros, que des artistes contemporains s'approprient. L'événement donne lieu à diverses animations, comme des colloques ou des publications. Et comme en plus de cette exposition temporaire (qui dure jusqu'en septembre prochain quand même), les éléments permanents proposent aussi des choses liées au Nyctalope, Flash Gordon, The Shadow ou encore un pistolet à la kryptonite des années 1940, ça vaut le coup d'y faire un petit tour !

Maison d'Ailleurs – Musée de la science-fiction, Place Pestalozzi 14 - Case postale 945 - 1401 Yverdon-les-Bains – Suisse - Jusqu'au 21 septembre 2014

WHO'S WHO ?

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine.

EARL

L'HOMME QU

VOUS NE CONNAISSEZ PAS FORCÉMENT SON NOM. MAIS VOUS AVEZ CROISÉ SES IMAGES. BIEN AVANT ALEX ROSS, EARL NOREM FUT LONGTEMPS "LE PEINTRE DES COMICS", L'HOMME A QUI ON VENAIT DEMANDER DE SUPERBES ILLUSTRATIONS POUR DES MAGAZINES COMME *SAVAGE WORLD OF CONAN*, LA PLANÈTE DES SINGES OU LES TRANSFORMERS.

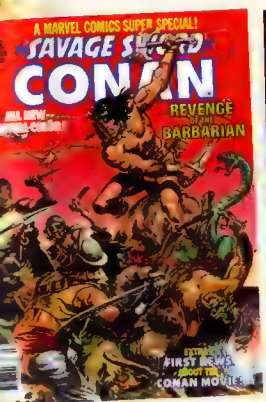
Partir sur la piste d'Earl Norem, c'est se heurter à un double obstacle. D'abord, l'artiste (né en 1924 et toujours vivant à ce jour) a fait le plus clair de sa carrière dans la presse magazine. Même quand il s'agissait de titres liés à Marvel, le support reste moins "dans le radar" des amateurs de fascicules.

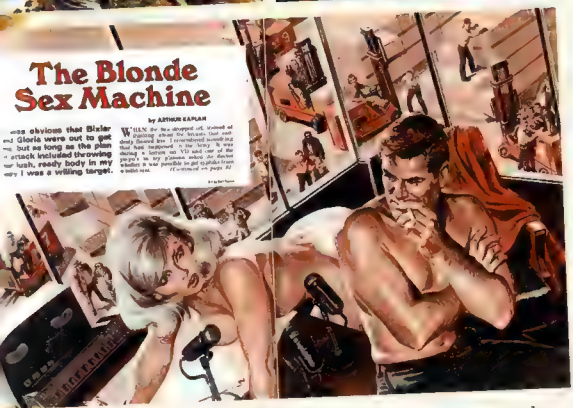
Ensuite, Norem est d'un naturel discret. Ses interviews sont rares et elles consistent essentiellement à expliquer qu'à son âge avancé (il vient de souffler sa 90e bougie), l'homme ne se souvient plus très bien des détails de sa carrière. Bien souvent, les historiens de la BD américaine l'ont donc laissé de côté, à plus forte raison parce qu'il n'a pas vraiment participé au contenu des histoires. Norem n'a pas eu droit à une imposante biographie, à un livre le glorifiant comme un "modern master". Et pourtant c'est un artiste bien typé, le chaînon manquant entre Alex Ross, Mark Teixeira, Frank Frazetta et Jean Frisano.

C'est dans les années 1950 que l'illustrateur perce, d'abord dans des magazines assez éloignés des comic-books. Il faut dire que son style, assez réaliste, semble lui interdire d'office les publications pour la jeunesse. La peinture de Norem ne fait pas les choses à moitié. Les muscles de ses héros sont saillants (assez inspirés par les romans pulps de ***Doc Savage***). Il y a de la force et une violence latente. Quand de tels colosses bougent les bras, ça fait mal. L'univers de Norem est également très sexué : les poitrines de ses pin-ups sont délirantes. Seulement, à l'époque, la BD est victime de l'instauration du Comics Code, qui régule la violence et la sexualité. Naturellement les portes des comics lui restent donc fermées. Il a plus sa place dans ce que l'on appelle les "men's sweat magazines" (littéralement les "magazines de sueur masculine"), ***Action For Men, Stag, Man's Life***... Selon les cas, des articles ou des nouvelles y justifient des illustrations sexy, où une femme dénudée se précipite aux pieds d'un mâle conquérant. Raconté comme cela, forcément, ça paraît sale. Disons que pour l'époque il s'agit plutôt de représenter une ambiance façon James Bond, avec des starlettes un peu plus légèrement vêtues. Norem va tout simplement s'épanouir dans ce milieu. Ses couvertures sont puissantes mais, plus encore, ses illustrations intérieures sont bardées de détails. Il ne fait jamais les choses à moitié. Souvent Norem représente des véhicules ou des architectures de façon réaliste, précise. Quand un héros se retrouve sur un radeau avec deux jolies filles, la mer devient déchaînée, un vrai déluge biblique. Quand les nazis torturent un agent secret, ils sont entourés de femmes en bikini. Il n'est pas rare de trouver une vingtaine de personnages sur une même image. La vacuité des textes qu'il illustre lui donne de la marge pour forger un univers à la fois baroque et beatnik. Surfeuses venant défier des communistes, pin-ups échappant à des yakuzas ou à Hitler. Le monde de Norem, c'est un peu celui du film *Iron Sky* avant l'heure, avec vraiment plein de porte-jarretelles en plus !

Tout ça nous éloignerait des comics si, des années plus tard, les

NOREM AIMAIT LES FORMES





éditeurs de BD ne s'étaient pas émancipés du Comics Code par l'intermédiaire de la presse magazine. Dans les années 1970, Marvel s'intéresse ainsi à nouveau à l'horreur en lançant des titres pour un public plus mûr (on trouve aussi bien ***Dracula Lives*** que ***Tales of the Zombie***, ***Haunt of Horror***, ***Monsters Unleashed***). Et il faut des couvertures plus épicées, plus "adultes". Impossible d'utiliser les dessinateurs habituels de Marvel. Et inversement Norem a déjà travaillé par le passé pour les revues "non-comics" de Martin Goodman, l'ancien propriétaire de Marvel. Il va donc faire partie de ces peintres à qui, sous l'égide de l'éditeur en chef Roy Thomas, on confie les couvertures de cette branche "horreur". Les filles de Norem vont alors se rhabiller sensiblement, leurs nuisettes vont s'allonger et devenir moins translucides. Mais l'architecture des dessins va rester la même, le monstre de Frankenstein ou Dracula remplaçant les espions que Norem représentait quelques années plus tôt. Mais Norem reste le chantre du muscle. Il ne va pas se cantonner à l'horreur. Bien vite, quand on a besoin de couvertures où le héros est à peine vêtu d'un pagne, c'est vers lui aussi que l'on va se tourner. Earl Norem est un bon choix pour donner de la consistance à Ka-Zar, le seigneur de la jungle, mais surtout à deux licences récupérées par Marvel qui échappent aux codes vestimentaires des super-héros : ***Conan le Barbare*** et ***la Planète des Singes***. Peint par Norem, le Cimmérien affrontant des démons ou l'ancien astronaute fuyant les gorilles accèdent à un niveau supérieur. Earl Norem est un élément essentiel de ces publications. Devenu "le peintre des licences", Norem produira aussi quelques couvertures pour Charlton (en particulier pour ***L'Homme qui valait 3 milliards***). Il n'est pas pour autant interdit de super-héros. Marvel fait appel à lui à chaque fois qu'il faut aller chercher du public en dehors de l'audience habituelle des comics. On retrouve donc du Norem parmi les couvertures de ***Rampaging Hulk*** ou même pour représenter Star-Lord. Quand, en 1978, il s'agit de publier une graphic novel du ***Silver Surfer*** chez Simon and Schuster, c'est à lui que l'on fait appel pour peindre par-dessus l'esquisse de couverture de Jack Kirby. Les lecteurs français auront plus particulièrement vu son travail en couverture des grands albums de ***Conan*** que publiait Arédit ou de ***Super Conan*** (édité dans ***Mon Journal***) dans les années 1980. Par la suite, l'artiste produira également beaucoup de peintures pour les univers des ***Transformers***, des ***Maîtres de l'Univers*** et, dans une moindre mesure, ***Mars Attacks***.

En 2005, Earl Norem a pris une retraite… relative parce que, malgré son âge, il continue de peindre et qu'à l'occasion, il reprend du service dès qu'on le lui demande (en 2013, il a ainsi signé une couverture de ***Mars Attacks***, avec une maîtrise remarquable). Il y a quelques années, il déclarait lors d'une rare interview à *Seibertron.com* : *"Tous les contacts que j'avais dans le monde de l'illustration sont à la retraite, ou morts. Et les plus jeunes ne veulent rien avoir à faire avec un artiste de mon âge"*. Peu importe l'âge : Earl Norem reste un artiste, un précurseur pour des illustrations bien typées, qui méritent d'être (re) découvertes.

X.F.

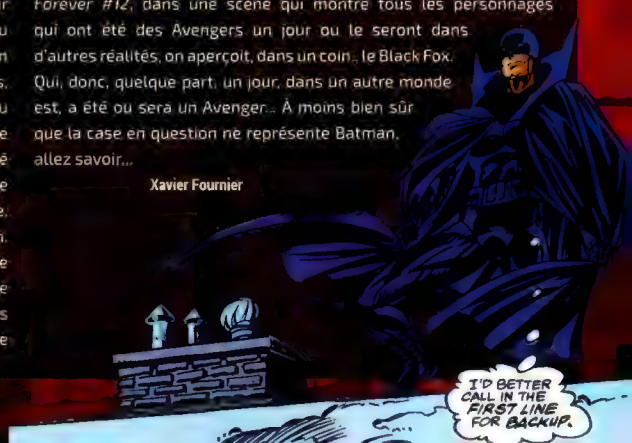
BLACK FOX

S'il faut chercher un équivalent de Batman dans l'univers Marvel, on a presque l'embarras du choix entre Daredevil, Moon Knight, le Suaire ou d'autres personnages encore. La filiation est manifeste. Mais il y a un "presque Batman" qui rôde dans le passé de cet univers. Un personnage qui a aussi bien lutté contre les nazis que contre les Skrulls, le Black Fox ("Le Renard Noir").

En 2000 John Byrne et Roger Stern publièrent *Marvel : The Lost Generation*, une maxi-série qui révélait qu'entre la fin de la Seconde Guerre mondiale et l'apparition des Fantastiques un contingent oublié de héros avait régulièrement combattu les Skrulls (entre autres menaces). Cette "génération perdue", principalement réunie autour d'une équipe nommée la First Line, reposait en partie sur des archétypes. Il y avait un archer, un type en armure et ainsi de suite. Il y avait aussi un justicier nocturne drapé de noir, dont la cape projetait comme l'ombre de deux grandes oreilles, allusion délibérée à Batman. Qui plus est le personnage avait un caractère assez semblable à Bruce Wayne. Il était maussade, un brin méfiant. Et pour enfoncer le clou, son nom civil était Robert William Paine... Nul doute que "Bob Paine" aurait sans doute été très ami avec "Bruce Wayne" s'ils avaient été édités par la même société. Qui plus est Black Fox avait tout l'arsenal qu'il fallait : une base secrète (la "renardière") ou encore un "Fox-avion" surnommé le Flying Fox... Et comme le Batman classique, il est supposé avoir connu de précédentes identités masquées dans sa jeunesse. Le parallèle était complet. Et pourtant Byrne s'est toujours défendu d'avoir voulu cloner Batman. Son idée était au contraire que Robert Paine était un "Robin" qui aurait mal tourné : un aventurier d'abord positif, presque joyeux, pour qui tout aurait basculé le soir où sa fiancée est tuée par un vampire (Nocturne, un personnage revu au fil de la série). *Marvel : The Lost Generation* était publiée dans un sens particulier, en commençant par les aventures les plus récentes, chaque épisode s'aventurant plus loin dans le passé. On le voyait au passage devenir ami avec Docteur Strange. On découvrait aussi que vers 1969 une de ses ennemies, la Soviétique Katyusha, avait changé de camp et était devenue sa maîtresse, à mi-chemin entre la Veuve Noire et Catwoman. Enfin vers la fin de sa vie, une autre adversaire, Gadfly, était carrément une de ses étudiantes en mal d'affection. Mais *Marvel : The Lost Generation* expliquait que la majeure partie de la First Line (Black Fox y compris) avait trouvé la mort dans une énorme bataille contre les Skrulls. La chose s'étant déroulé dans l'espace, le commun des mortels ignorait ce qu'il était advenu de

ces héros, ce qui expliquait qu'on n'y avait pas fait allusion depuis. *Marvel : The Lost Generation*, c'était un peu l'effet Sentry appliqué à des dizaines de personnages. John Byrne avait d'ailleurs l'idée d'un autre projet, *The Log of the Black Fox*, une minisérie qui aurait exploré les années intermédiaires du Black Fox, expliqué ce qui le différenciait de Batman (parce que là, dans l'état, avouons que les différences ne sautaient pas aux yeux). Malheureusement Marvel, prit la décision d'arrêter une autre série de Byrne (*X-Men : The Hidden Years*). Vexé, l'auteur claqua la porte et ne revint jamais chez Marvel. Inversement l'éditeur semble s'être depuis efforcé d'oublier jusqu'au moindre détail de *The Lost Generation* (par exemple les quelques survivants de la First Line, pionniers de la guerre contre les Skrulls, auraient été très à leur place lors de Secret Invasion). Ce qui fait qu'à ce jour aucun nouveau héros ou ancien allié n'est jamais tombé par hasard sur l'arsenal et les costumes laissés dans la Renardière pour devenir le nouveau Black Fox (façon Joseph Gordon-Levitt dans *Dark Knight Rises*). Pourtant, l'autre co-créateur trouva le moyen de l'intégrer dans un autre projet. Dans *Avengers Forever #12*, dans une scène qui montre tous les personnages qui ont été des Avengers un jour ou le seront dans d'autres réalités, on aperçoit, dans un coin, le Black Fox. Qui, donc, quelque part, un jour, dans un autre monde est, a été ou sera un Avenger... À moins bien sûr que la case en question ne représente Batman, allez savoir...

Xavier Fournier



TM & © 2014 MARVEL - All Rights Reserved TM & © 2014 DC Comics - All Rights Reserved

LES PRODUITS OFFICIELS DES HÉROS QUE VOUS AIMEZ !

Tee-shirts, Sweat-shirts, Casquettes, Bonnets, Ceintures, Robes de Chambre, Coussins, Sets de Cuisine, Mugs, Sacoches et Goodies sont sur : **www.legendicon.com**

Retrouvez notre actualité et des cadeaux sur www.facebook.com/legendiconfan et twitter !

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

ÇA TAILLE CHEZ DC

Avec plusieurs séries hebdomadaires en cours, DC Comics fait le ménage dans sa gamme et sabre certaines séries qui n'avaient plus assez de public. ***Birds of Prey***, ***All-Star Western*** (*Jonah Hex*), ***Batwing*** ou encore ***Superboy*** s'arrêteront dans les mois qui viennent. Il serait quand même curieux de ne pas revoir certains d'entre eux à l'avenir. Une bonne nouvelle cependant. Devant le succès rencontré par ***Harley Quinn***, la semeuse de chaos va devenir bimensuelle (publiée une fois tous les 15 jours).

NOUVEAU SCRIBE POUR LES X-WOMEN

Marc Guggenheim devient le nouveau scénariste de la série ***X-Men*** (le titre exclusivement précédemment écrit par Brian Wood) à partir du #18. L'auteur compte promener Rachel Grey et les autres dans l'espace. Le paradoxe est que Guggenheim est, dans la vie de tous les jours, l'un des producteurs de la série ***Arrow*** et donc un concurrent de Marvel Television.

MISTER WAYNE QUITTE DC

Bob Wayne n'est absolument pas parent avec un certain Bruce. Il n'a pas un nom très connu des lecteurs de comics... encore qu'il ait été scénariste à ses heures. Mais dans les coulisses il a été un pilier des ventes et de la promotion de DC Comics depuis la fin des années 1980. Plus récemment il est devenu une figure de proue de la société, promu vice-président "Senior" du département des ventes et un intervenant régulier lors des conventions américaines. Il fait partie de ceux qui ne suivront pas DC lors du prochain déménagement sur la côte Ouest. Ancien vendeur de comics lui-même, c'était un atout certain pour la branche comics de Warner.

ÉVÉNEMENT

LES GRANDS AXES SELON MARVEL

C'est pratiquement devenu la nouvelle norme. Les éditeurs de comics annoncent le crossover suivant alors qu'ils commencent à peine le précédent. Alors que les premiers épisodes d'*Original Sin* viennent de paraître aux USA, Marvel a levé le voile sur la saga majeure qui va suivre. *Axis* verra une nouvelle fois la confrontation des personnages liés aux Avengers et aux X-Men. Pas franchement une redite non plus, puisque d'après les premières images de promo, leurs adversaires seront cette fois très présents (et les Inhumans aussi seront de la fête). On y croisera entre autres la fusion de Crâne Rouge et Onslaught, déjà évoquée dans *Unconny Avengers*. Normal puisque ce crossover est écrit par Rick Remender lui-même et promet d'être un point culminant de certaines de ses intrigues.

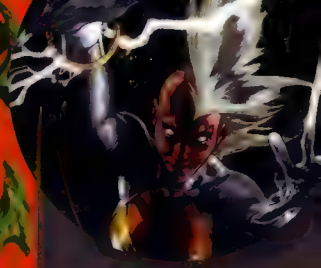
UN COUP AU MORALES ?

C'est une image qui a mis le feu aux poudres ! Brian Michael Bendis a posté une couverture qui souhaite la bienvenue à Miles Morales (le Spider-Man de l'univers *Ultimate*) dans les rangs des X-Men. Passage temporaire, le temps d'un épisode, ou intégration plus durable, l'avenir le dira. Mais bon Peter Parker a bien été membre des Vengeurs, des Fantastiques. Pourquoi Miles n'irait pas chez les X-Men ?

GRAYSON TOMBE LE MASQUE

Il ne faudra plus l'appeler Nightwing, Robin ou même Batman. Dick Grayson, l'ex-sidekick de Batman cesse d'être un héros costumé et sa série s'arrête aux États-Unis pour être remplacée par un mensuel tout simplement intitulé... *Grayson*! Tim Seeley (*Hack/Slash*), Tom King et le dessinateur Mikel Janin (*Justice League Dark*) s'occuperont de ce nouveau chapitre de la vie du héros, qui semble devoir beaucoup à des concepts initiés par Grant Morrison dans *Batman Incorporated*.

CARTER, JOHN CARTER...



Depuis que le personnage de John Carter est tombé dans le domaine public, Dynamite Comics a lancé un flot de nouvelles publications à ses trousses de Mars en passant par la phénoménale Dejah Thoris. Le problème c'est que si les personnages sont libres de droits, leurs noms sont des marques déposées par les ayants droit du romancier E.R. Burroughs. Conclusion, ces nouvelles aventures ne s'appellent pas John Carter mais Barsoom. Burroughs, le fils de l'auteur

COUP DE FOUDRE ?

Après Magnéto et Cyclope, c'est au tour de Tornade de recevoir sa propre série illimitée. Elle débutera en juillet en Amérique sous la houlette de Greg Pak et de Victor Ibanez. Ororo ne s'est jamais très bien vendu dans ses précédentes tentatives en solo. C'est donc plus courageux qu'il y paraît et on peut, au passage, féliciter l'éditeur qui continue de vouloir féminiser sa gamme.

SUPER-ARCHIE

Un vrai mystère : depuis des décennies Archie Comics possède une ribambelle des super-héros (y compris le Shield, le personnage que Captain America a copié, excusez du peu !) mais sauf rares exceptions (comme la récente série Fox) ne les a utilisés que de manière caricaturale. Mais Archie ayant rencontré le succès avec des projets plus "borderline" (les zombies de ***Life After Archie***), c'est décidé : l'éditeur promet pour novembre un retour en masse de ses personnages.

RENAISSANCE D'UN EMPIRE

Il y a 14 ans Mark Waid et Barry Kitson lançaient ***Empire***, excellente série qui racontait la vie d'un tyran (un tantinet inspiré par le Docteur Fatalis) qui avait réussi à devenir le maître du monde et qui découvrait que c'était loin d'être idéal. Prise dans les problèmes de son label initial (Gorilla Comics), rééditée ensuite chez DC Comics, ***Empire*** était tombée depuis dans les limbes. Ayant récupéré les droits de leur création, les deux auteurs ont annoncé sa reprise, avec de nouveaux épisodes, par l'intermédiaire de Thrillbent, le portail internet de Waid. En voilà une chose qu'elle est bonne !

COURANT ÉCLECTIQUE

Alan Moore arrive sur la scène des comics digitaux en lançant *Electricomics*, une anthologie de BD conçue pour ce format mais doublée aussi d'une application en libre accès pour aider les gens à produire leurs propres comics. Ce qui ne veut pas dire du tout qu'*Electricomics* démarre sans contenu. Bien au contraire. Non seulement Moore annonce qu'il y produira une suite des aventures de *Little Nemo*, mais il s'est entouré d'autres créateurs renommés. Garth Ennis et Peter Snejbjerg signeront *Red Horse*, une BD sur la Première Guerre mondiale, Peter Hogan (ABC Comics) annonce *Cabaret Amygdala*, une histoire d'horreur. Enfin Leah Moore (la responsable éditoriale de l'ensemble) et John Reppion écriront *Sway*, un récit de voyage dans le temps.

HULK PERD LA TÊTE

Ce numéro 1 de Hulk Vengeance, écrit par Jeph Loeb et dessiné par Ed McGuinness, est sorti en juin aux USA. Il est le premier d'une série de cinq numéros qui, comme son titre l'indique, va mettre en scène la vengeance de Hulk. Contre qui ? Contre Red Hulk, bien sûr, qui a tué Rick Jones dans le dernier épisode de la série Hulk. Mais Red Hulk, c'est aussi Thunderbolt Ross, le père de Betty, la femme de Bruce Banner. Et Betty, elle, est enceinte. Et Hulk, lui, est vert. Et Red Hulk, lui, est rouge. Et Hulk, lui, est très énervé. Et Red Hulk, lui, est très fort. Et Hulk, lui, est très fort aussi. Et Red Hulk, lui, est très énervé aussi. Et Hulk, lui, est très vert aussi. Et Red Hulk, lui, est très rouge aussi. Et Hulk, lui, est très énervé aussi. Et Red Hulk, lui, est très fort

YOUNG GUNS, ÉDITION 2014

Dix ans après la première initiative de ce genre, Marvel renoue avec le système des Young Guns, qui permet de mettre l'accent sur des dessinateurs en qui l'éditeur croit particulièrement. Et pour 2014, les nominés sont... Ryan Stegman (***Wolverine, Inhuman***), Nick Bradshaw (***Guardians of the Galaxy***), Sara Pichelli (***Guardians of the Galaxy, Spider-Men***), Valerio Schiti (***Mighty Avengers, New Avengers***), Mahmud Asrar (***Wolverine and the X-Men***) et enfin David Marquez (***Miles Morales : Ultimate Spider-Man***).

COMIXOLOGY CHEVAUCHE EN AMAZONE

La nouvelle a fait l'effet d'une bombe : Amazon a racheté comiXology, la plateforme spécialisée dans la diffusion des comics numériques. C'est au demeurant plutôt une bonne nouvelle pour David Steinberger, le fondateur de la société. Le fait de rejoindre ce géant devrait donner des moyens plus importants et permettre des synergies nouvelles. Oui mais voilà, l'évolution ne s'est pas faite sans peine.

La présence d'Amazon a causé quelques réorganisations dans l'interface de comiXology qui font qu'une partie des lecteurs n'ont plus accès à leurs archives antérieures.

Et oui ! Vous achetez le droit de lire des comics numériques, pas les comics en eux-mêmes ! Et certains collectionneurs ont ainsi vu disparaître leur collection numérique en l'espace de quelques jours, même si comiXology a proposé des bons d'achat de 5$. C'est l'avantage avec les versions papier, personne ne vient vous les reprendre quand la maison de la presse du coin est rachetée...

MAUVAIS DEAL ?

Connu pour sa grande analyse de la narration, Scott McCloud reviendra début 2015 avec un projet original, un album intitulé ***The Sculptor*** dans lequel un artiste passe un pacte avec le diable en échange d'un talent sans borne concernant l'art de la sculpture. Sauf que bien sûr, ce genre de pacte se termine rarement bien...

LE RETOUR DU SURHOMME

Supreme, le héros de Rob Liefeld, va reprendre du service. On peut dire que Liefeld sait s'y prendre pour attirer des pointures puisqu'après Alan Moore ou plus récemment Erik Larsen, c'est au tour de Warren Ellis de s'y coller dans *Supreme : Blue Rose*, une minisérie dessinée par Tula Lotay (par ailleurs une des fondatrices du festival de comics de Leeds, Thought Bubble). C'est Ellis qui aurait proposé le projet du comic à Image, après avoir eu une idée lui permettant de prolonger ce qui avait déjà été fait avec ce personnage.

PRÉSENCE DE L'AVENIR

Alors qu'en Amérique Jonathan Hickman approche de la fin de son run sur les Avengers, il a trouvé un moyen de prendre de l'avance en s'inspirant un peu de ce que DC Comics avait pu faire en d'autres temps avec *One Year Later. Time Runs Out* verra les séries *Avengers* et *New Avengers* effectuer un bond de huit mois dans le futur. Et visiblement, entre-temps tout ne se sera pas forcément bien passé pour tout le monde !

THANOS ET LA TEMPÊTE DE L'INFINI ?

À la sortie du film *Avengers*, Jim Starlin (le créateur de Thanos) avait piqué une grosse colère en découvrant que tout le monde utilisait son personnage sans avoir la politesse de le prévenir. Depuis, les contacts ont repris, au point que Marvel lui a commandé plusieurs projets. Fin avril il a cependant fait part de son incertitude après avoir écrit un arc entier de *Savage Hulk*, expliquant qu'il voulait enchaîner avec un récit sur Thanos et Adam Warlock mais que Marvel refusait ; "*Cette fois, après que j'ai ramené Adam de la mort dans* Infinity Revelation (NDLR, une saga à paraître), *quelqu'un chez Marvel a anonymement placé une interdiction globale d'utiliser le personnage, mettant un frein aux plans que j'avais pour lui et le titan fou*". Et comme Starlin, à défaut d'avoir créé le personnage, est celui qui a façonné son aspect classique, c'était un peu fort de café. Très clairement le torchon semblait à nouveau brûler entre Marvel et Starlin. Finalement ce dernier a expliqué qu'il travaillait à de nouveaux projets pour l'éditeur. Les ponts ne sont donc pas rompus. Et peut-être que, finalement, Adam Warlock sera au programme...

GALACTICA À LA VAPEUR ET ZORRO AU FÉMININ

Quelques curiosités de plus chez Dynamite. Après avoir projeté une bonne partie de ses licences dans un environnement Steampunk il y a quelques mois, l'éditeur semble y avoir pris goût et lancera cet été... *Steampunk Battlestar Galactica : 1880*, une transposition de l'univers de *Galactica* dans une uchronie dérivée du XIXe siècle. Les Cylons y fonctionneront en mode rétro. Dans le même temps, chez le même éditeur, la scénariste Alex de Campi et le dessinateur Rey Villegas vont donner ses propres aventures à... *Lady Zorro*, une version féminine apparue quelques fois dans les aventures de son modèle masculin. Forcément, il y aura aussi une variante cover "steampunk".

media buzz

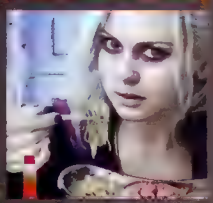
LA VALSE DES CRÉATEURS

Marvel Studios est bien connu pour ses accrochages avec ses réalisateurs et scénaristes. D'Edward Norton à Jon Favreau, en passant par Alan Taylor sur le récent *Thor : le monde des ténèbres*, les créatifs employés par Marvel ont dû se heurter au producteur Kevin Feige, toujours là pour mettre son grain de sel. Le dernier à en faire les frais : Edgar Wright. Wright était sur le point de donner son premier tour de manivelle à *Ant-Man*, un projet mûri depuis six ans. Mais il a quitté brusquement la production, après que Marvel Studios ait demandé à leurs scénaristes de peaufiner l'intrigue.

Qui aura la lourde tâche de le remplacer ? Pendant ce temps, Scott Derrickson a signé pour réaliser *Docteur Strange*. Jared Leto serait sur les rangs pour incarner le Sorcier Surpême. Côté télé, le showrunner de *Daredevil*, Drew Goddard (*Lost*, *Buffy*) laisse sa place à Steven S. DeKnight (*Angel*, *Spartacus*) pour des raisons de planning. Charlie Cox (*Stardust*) jouera le rôle du justicier aveugle, dans cette série de Netflix prévue en 2015. Et au cinéma, Josh Brolin devrait prêter ses traits à Thanos dans *Les Gardiens de la Galaxie*.

RENTRÉE CHARGÉE

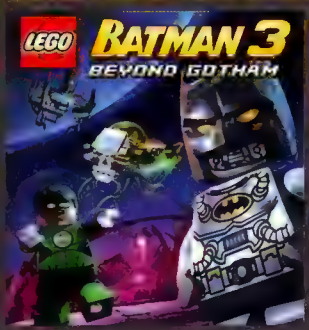
On connaît maintenant les projets télévisés retenus par les différentes chaînes américaines. La CW frappe fort en imposant trois séries tirées de comics à la rentrée. *Arrow* revient pour une 3e saison tandis que *The Flash* et *iZombie* ont obtenu une saison complète. Sur NBC, *Constantine* sera diffusé à partir du 24 octobre. *Gotham* a aussi été confirmée pour une saison entière sur la Fox. Quant à Marvel et ABC, ils ont décidé de renouveler *Agents of S.H.I.E.L.D.* et de commander une minisérie mettant en scène l'Agent Carter (Hayley Atwell) après la fin des événements de *Captain America : First Avenger*.



CHOC DES TITANS

Après des mois d'attente, la promotion du prochain film de Zack Snyder mettant en scène Superman et Batman est enclenchée. Le titre officiel ? *Batman v Superman : Dawn of Justice* (L'aube de la Justice, en VF). En plus de l'annonce de Ray Fisher dans le rôle de Victor Stone *aka* Cyborg, la Justice League prend forme. Snyder a également dévoilé un premier cliché en noir et blanc de Ben Affleck dans le costume de Batman, avec un aperçu de la nouvelle Batmobile. Kevin Smith (scénariste et réalisateur de *Dogman, Jay & Silent Bob*) a vu une version couleur de l'image et a déclaré : "*Si vous voulez avoir une idée de la version finale, allez jeter un coup d'œil au troisième tome de* Batman : The Dark Knight Returns *de Frank Miller.*"

CONSTRUCTION SPATIALE



Jamais deux sans trois ? En tout cas, Warner Bros Entertainment semble avoir adopté cette maxime pour sa saga vidéoludique *LEGO Batman*. Le succès du film LEGO (avec en vedette Batman notamment) montre que la licence est toujours forte. Cette fois-ci, Batman doit affronter une menace spatiale. Il ne sera pas seul, il pourra compter sur son fidèle Robin et la Justice League. Sortie prévue sur toutes les consoles à la rentrée.

BELLE À EN MOURIR ?

Après bien des années de production, *Sin City 2 : J'ai tué pour elle* sortira aux USA ce mois-ci (et la rentrée chez nous). Les premières affiches promotionnelles nous dévoilent les personnages, notamment Ava Lord interprétée par la sculpturale Eva Green. Mais voilà, l'affiche ci-contre a fait polémique outre-Atlantique, à tel point qu'elle a été interdite. La raison ? L'arme que tient la jeune femme ? Non, non, ce sont bien les courbes généreuses de l'actrice, drapée dans un mince peignoir blanc qui ont choqué les censeurs. Encore un bon exemple pour la jeunesse américaine.

CASTING DE STARS

J.J Abrams a commencé le tournage de *Star Wars : Episode VII* (prévu en décembre 2015). Il était donc temps d'annoncer le casting de ce film ambitieux. Aux côtés des vétérans Carrie Fisher (Leia), Harrison Ford, Mark Hamill, Anthony Daniels et Kenny Baker, une pléiade de petits nouveaux, issus du cinéma et de la télé comme Andy Serkis (Gollum du *Seigneur des Anneaux*) John Boyega, Daisy Ridley, Adam Driver, Oscar Isaac, Domhnall Gleeson, Max von Sydow ont rejoint la franchise spatiale. Par ailleurs, Josh Trank (*Chronicles*) et Garreth Edwards (*Gozilla*) réaliseront des films liés à l'univers *Star Wars*.

MARVEL DARK : SUPERIOR CARNAGE
Auteurs : Kevin Shinick, Stephen Segovia

En librairie dès le 2 juillet 2014

PREVIEW

Établissement carcéral tenu secret.
JE M'APPELLE TED CONNELLY.
VOUS N'AVEZ JAMAIS ENTENDU PARLER DE MOI, CAR JE NE SUIS PAS UNE CRAPULE QUI AURAIT COMMIS UN CRIME HORRIBLE. JE N'AI PAS TENTÉ DE DÉTRUIRE LE MONDE.

EN REVANCHE, VOUS AVEZ SÛREMENT ENTENDU PARLER DE LA NOUVELLE POLITIQUE DU GOUVERNEUR EN MATIÈRE DE SURPOPULATION CARCÉRALE.

IL A CHOISI DE TRANSFÉRER DES DÉTENUS COMMUNS COMME MOI DANS DES PRISONS HAUTE SÉCURITÉ POUR SUPER-VILAINS.
NE NOUS VOILONS PAS LA FACE...

... IL FAUT BIEN AVOUER QUE LES CELLULES ICI NE RESTENT PAS LONGTEMPS OCCUPÉES.
BOOM!
TENTATIVE D'ÉVASION !
ON BOUGE ! ON BOUGE ! ON BOUGE ! C'EST UNE ALERTE ROUGE.
QUE TOUT LE MONDE RETOURNE EN CELLULE.
PROCÉDURE DE CONFINEMENT ACTIVÉE.
À TERRE ! LES MAINS SUR LA TÊTE ! TOUT LE MONDE, LES MAINS SUR LA TÊTE.

MARVEL DARK : SUPERIOR CARNAGE
Auteurs : Kevin Shinick, Stephen Segovia

En librairie dès le 2 juillet 2014

PREVIEW

MARVEL DARK : SUPERIOR CARNAGE
Auteurs : Kevin Shinick, Stephen Segovia

En librairie dès le 2 juillet 2014

PREVIEW

LE GOUVERNEUR DISPOSE DE SOIXANTE JOURS POUR METTRE À L'ESSAI SON PLAN AVANT QUE LES PARLEMENTAIRES NE VOTENT LA LOI.
MOI, J'AI L'IMPRESSION QUE MON CŒUR BAT CONSTAMMENT AU MÊME RYTHME QUE CELUI D'UN MOINEAU.
ET MON CALEÇON EST EN "ALERTE MARRON" ENCORE TROP SOUVENT.
CAR À MON ARRIVÉE EN PRISON, MON AVOCAT M'A CONSEILLÉ DE FRAPPER LE MEC LE PLUS COSTAUD QUE JE CROISAIS.
ET VOUS SAVEZ COMME MOI QUE ÇA NE SE FERA PAS.
FAUSSE ALERTE. TOUT LE MONDE EST LÀ. L'ÉQUIPE B BOUCLE LE PÉRIMÈTRE.
IL SEMBLERAIT QUE CE SOIT JUSTE UNE FUITE DE GAZ.
HÉ ! ON A TOUT RÉGLÉ EN UN TEMPS RECORD, PAS VRAI ?
T'EMBALLE PAS, WELLS. J'AI ENTENDU DIRE QUE CARNAGE ÉTAIT CAPABLE DE RASER UNE VILLE EN MOITIÉ MOINS DE TEMPS.

Auparavant.
IL Y A ENVIRON UN MOIS, ILS ONT PLACÉ ICI LE TUEUR EN SÉRIE CLETUS KASADY, ALIAS CARNAGE.
JE LES AI ENTENDUS DIRE QUE SCARLET SPIDER LUI AVAIT FAIT DES MISÈRES.
M. KASADY A SURVÉCU À SES BLESSURES, AGENT VENOM. MAIS IL EST COMPLÈTEMENT CATATONIQUE. EN FAIT, IL EST LOBOTOMISÉ.
N'EMPÊCHE QUE LORSQU'ILS SONT PASSÉS DEVANT MOI ET QUE J'AI CROISÉ SON REGARD, J'Y AI DÉCELÉ QUELQUE CHOSE. QUELQUE CHOSE DE CLAIREMENT MALÉFIQUE.
DEPUIS CE JOUR, JE SUIS PERSUADÉ QU'IL NE COMPTE PAS S'ARRÊTER LÀ.
ET ÇA ME FAIT FROID DANS LE DOS.

MARVEL DARK : SUPERIOR CARNAGE
Auteurs : Kevin Shinick, Stephen Segovia

En librairie dès le 2 juillet 2014

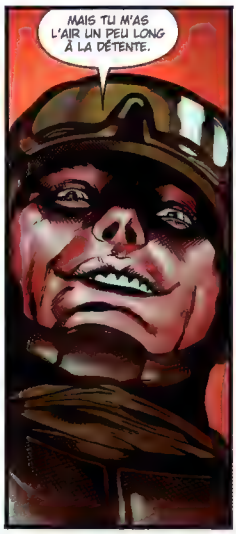
PREVIEW

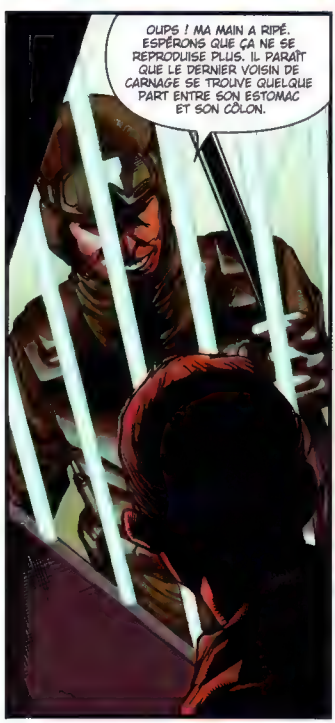
MARVEL DARK :
SUPERIOR CARNAGE
Auteurs :
Kevin Shinick,
Stephen Segovia

En librairie dès
le 2 juillet 2014

PREVIEW

J'AI PARIÉ AVEC LES COLLÈGUES SUR LE NOMBRE DE CALBUTS QUE TU DEVRAS JAVELLISER D'ICI LA FIN DE LA SEMAINE. AVEC CARNAGE COMME VOISIN DE CELLULE, J'AI MISÉ SUR 12 CALBUTS CRAMÉS.




OUPS ! MA MAIN A RIPÉ. ESPÉRONS QUE ÇA NE SE REPRODUISE PLUS. IL PARAÎT QUE LE DERNIER VOISIN DE CARNAGE SE TROUVE QUELQUE PART ENTRE SON ESTOMAC ET SON CÔLON.

MARVEL DARK : SUPERIOR CARNAGE
Auteurs : Kevin Shinick, Stephen Segovia

En librairie dès le 2 juillet 2014

PREVIEW

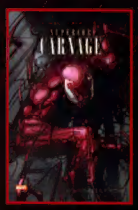
MARVEL DARK :
SUPERIOR CARNAGE
Auteurs :
Kevin Shinick,
Stephen Segovia

En librairie dès
le 2 juillet 2014

PREVIEW

SPLOOSH!
AHHH!
POUR LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS MON ARRIVÉE, J'AI L'IMPRESSION QUE TOUT LE MONDE EST SUR LE MÊME PIED D'ÉGALITÉ.
TENTATIVE D'ÉVASION !
CODE ROUGE !
ILS COURENT TOUS POUR SAUVER LEUR PEAU.
AAAHH!!
ET MALGRÉ LA LONGUE LISTE DE SUPER-VILAINS PRÉSENTS...
... TOUT LE MONDE S'ACCORDE SUR CELUI QUI EST EN HAUT DE LA CHAÎNE ALIMENTAIRE.

MES JAMBES SONT PÉTRIFIÉES, TOUT CE QUE JE CRAIGNAIS.
JE NE SAIS PAS COMMENT IL FAIT POUR EN TUER AUTANT EN SI PEU DE TEMPS.
OU COMMENT IL FAIT POUR PASSER PAR LES CONDUITS D'AÉRATION.
EN REVANCHE, JE SUIS SÛR D'UNE CHOSE...
SI ON VOUS DEMANDE LE MOIS PROCHAIN SI VOUS ÊTES D'ACCORD AVEC LA PROPOSITION DE LOI SUR LA SURPOPULATION CARCÉRALE...



MARVEL DARK : SUPERIOR CARNAGE
Auteurs : Kevin Shinick, Stephen Segovia

En librairie dès le 2 juillet 2014

PREVIEW

Point de vue

Statistiquement nous sommes de plus en plus nombreux à porter des lunettes de vue, non pas par choix mais bien pour des raisons de mauvaise vision. Les super-héros, eux, le font la plupart du temps par choix, pour des raisons décoratives ou pour détourner les soupçons. À part de rares exceptions, les lunettes dans les comics servent à tout... sauf à voir.

En 1938, Superman a pris la décision la plus bête de sa vie en ne pensant pas à incorporer un masque dans son costume. Après tout il avait assez de tissu pour faire une cape indestructible, qu'est-ce que cela lui aurait coûté de faire une cagoule ou même, allez, un simple loup? Non, au lieu de cela, il a fait les choses à l'envers et choisit de cacher son visage civil derrière... une paire de lunettes. Dans l'univers de Superman, les lunettes sont devenues un masque. Il faut remettre les choses dans le contexte, il y a quelques décennies, on en évitait l'usage au maximum, elles étaient beaucoup plus le signe d'un handicap. En fin de compte Clark Kent en mode "serpent à lunettes", c'était lui permettre de faire semblant d'avoir un défaut. Pendant le Golden Age, un bon nombre d'imitateurs de Superman ou de Clark Kent en firent de même. Au moment de s'installer en Amérique, Wonder Woman enfile une paire de lunettes pour se faire passer pour Diana Prince (astuce qui est encore plus difficile à croire que pour Superman, vu qu'un bon nombre de mâles ne regardent sans doute pas dans les yeux de l'amazone.). Deux exemples tirés des premières heures de l'univers Marvel moderne : avant de devenir Spider-Man, Peter Parker a besoin de lunettes... mais sa vue "repousse" dès lors qu'il hérite de superpouvoirs (*Amazing Spider-Man #8*). D'accord son corps a changé. Mais son entourage devrait s'étonner d'un tel miracle (plus tard on mettra cela sur le dos de Tante May en expliquant parfois qu'elle lui faisait porter des lunettes "préventives", pas si fortes que ça!). Le membre des X-Men qui porte tout le temps des lunettes est bien entendu Cyclope. Mais son handicap (la force de son "rayon oculaire") n'a rien à voir avec une mauvaise vision traditionnelle. Et l'exemple de Cyclope illustre bien la chose. Les lunettes servent à d'autres choses que voir. L'utilisation de lunettes rouges par Wonder Man pendant des années est confuse. De l'énergie lui sort des yeux, mais pas dans les mêmes conditions que Cyclope. Les siennes sont sans doute décoratives. Il y a des gens qui portent vraiment des lunettes mais ce sont essentiellement des personnages secondaires (le commissaire Gordon par exemple), des "civils" qui n'accèdent pas au rang de super-héros. Reste alors le grand usage conventionnel, celui qui associe binoclard et intellectuel. Bien souvent ces dernières années, celui qui porte des lunettes est celui qui se livre à des expériences. Par exemple Hank McCoy (qui n'avait pas de problème de vue jusqu'à *Uncanny X-Men vol.1 #4*) est devenu une créature bleue et poilue, avec des sens aiguisés, un facteur de guérison supérieur à la moyenne. Il ne passe plus pour humain une partie du temps. Par contre, il continue d'utiliser ses lunettes de préférence quand il est dans son labo. Bizarrement le jeune Fauve des *All-New X-Men* tient compte de ce problème, son nouveau costume incorporant des lunettes. Ils n'ont pas la même vue. Le cliché de l'intello, en général, le représente volontiers avec des lunettes... Avec Batgirl, la chose paraît encore plus trouble. la bibliothécaire Barbara Gordon n'a pas l'air de faire semblant de porter des lunettes. Elle les a toujours sur le nez (pas seulement pour lire). Sauf quand elle devient Batgirl. Là elle ne semble plus avoir de problèmes. Et à moins d'imaginer qu'elle porte des lentilles... Mais enfin déjà qu'il faut changer de vêtements en un éclair, si en plus il faut mettre ses lentilles... Et à ce compte-là pourquoi ne pas porter des lentilles tout le temps ? Et l'émergence des lentilles pourrait même être un problème sur le long terme pour beaucoup de héros. Si les lunettes devenaient obsolètes, ou si l'on guérissait les problèmes de vision, Clark Kent serait sans doute le dernier homme de la planète à s'accrocher à ses lunettes. Et là, vraiment, Lois Lane commencerait à se douter de quelque chose.

I KNOW.
HOW? WHY?
WELL, I'D GUESS MOST OF THE TIME WHEN THEY DO GET A LOOK AT US, THEY SEE US FROM FAR AWAY OR THEY'RE LOOKING UP AT US FROM THE GROUND. MORE IMPORTANT, I DON'T THINK PEOPLE EVER CONSIDER THAT WE--
--HIDE AMONG THEM?
NO, NOT HIDE. I JUST DON'T THINK A LOT OF PEOPLE IMAGINE WE HAVE A LIFE OUTSIDE OF THE JUSTICE LEAGUE. THEY THINK IT'S SUPERMAN AND WONDER WOMAN 24/7.
IT IS FOR ME.
I'VE NEVER HAD ONE.
NOT LIKE THIS.
IF I HAD AN EXTENDED FAMILY LIKE YOURS, MAYBE IT'D BE FOR ME, TOO.
BUT EVEN A GODDESS DESERVES A DINNER OUT, DIANA.
HOPEFULLY IT'S THE FIRST OF MANY.

Xavier Fournier

L'ÉVÉNEMENT SUPER-HÉROS DE L'ÉTÉ

SweetPixel.fr © 2014 Condor Entertainment SAS, tous droits réservés

DEFENDER

L'HUMANITÉ S'EST CHOISI
UN NOUVEAU GARDIEN

LE **7 JUILLET**
EN **DVD**, **BLU-RAY**
ET **VOD**

VOIR LA
BANDE-ANNONCE

CONDOR

DEUX MONDES S'OPPOSENT

EXPLOREZ DEUX MONDES UNIQUES EN INCARNANT VOS TRANSFORMERS FAVORIS ISSUS DU TOUT DERNIER FILM, TRANSFORMERS : L'ÂGE DE L'EXTINCTION ET DES UNIVERS DE CYBERTRON DANS LEUR LUTTE ACHARNÉE POUR LE CONTRÔLE D'UNE ANCIENNE ET PUISSANTE RELIQUE, LE DARK SPARK.

DISPONIBLE LE 27.06.14

www.TransformersGame.com

12 www.pegi.info

PS4 PS3 Wii U NINTENDO 3DS XBOX ONE XBOX 360

TRANSFORMERS et tous les personnages associés sont des marques de commerce Hasbro et sont utilisées avec autorisation. © 2014 Hasbro. ©2014 Paramount Pictures Corporation. Sous licence de Hasbro. Jeu Vidéo © 2014 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. 'PS4', 'PlayStation', 'PS3' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS4' is a trademark of the same company. Nintendo 3DS and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. Toutes les autres marques et désignations commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

ACTIVISION
activision.com